PAC-MAN WORLD 2™

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

BANDAI NAMCO™ Games

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Table of Contents

SETTING UP 2

GAME CONTROLS 3

THE QUEST FOR THE GOLDEN FRUIT 5

WELCOME TO PAC-LAND 6

GETTING STARTED 8

MAIN MENU 8

WINNING THE GAME 8

COMPLETING 100% OF THE GAME 9

WORLD MAP 9

LEVELS 10

GAME PLAY RULES 12

SAVING OR GAME OVER 12

ITEMS 13

MECHANICS 16

ENEMIES 18

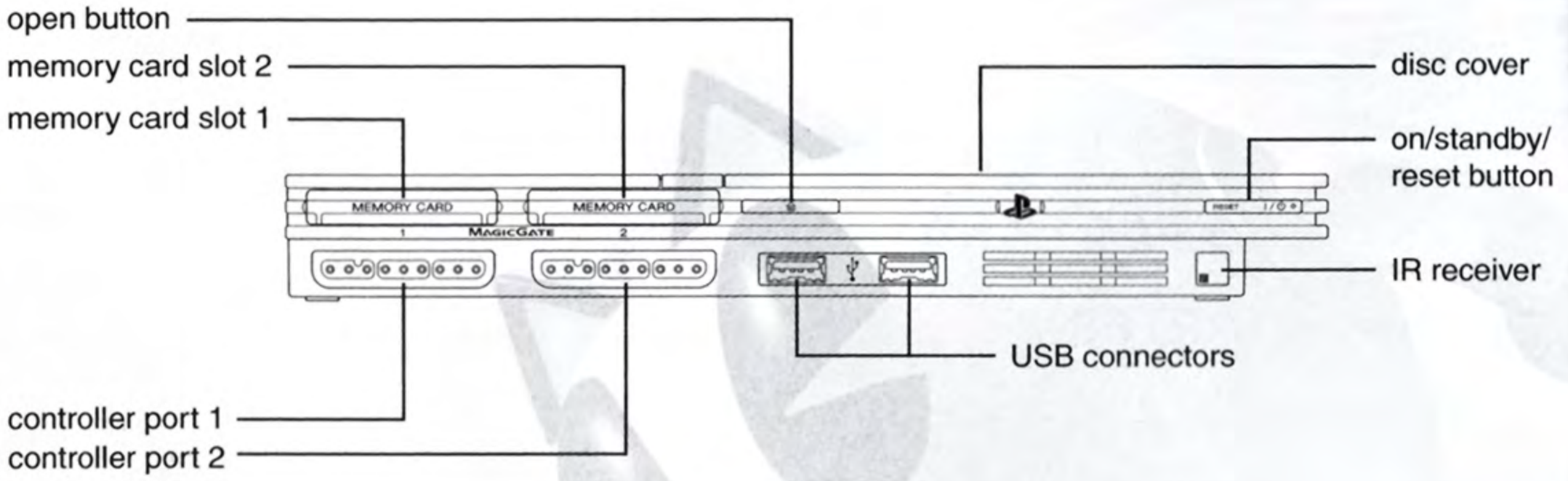
TIME TRIAL MODE 21

MAZE MODE 22

ARCADE GAMES 22

CREDITS 26

2 Setting Up



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **Pac-Man World™ 2** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB) (for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or from any memory card containing previously saved games.

- This game uses 90 KB of space on a Memory Card (8MB) (for PlayStation®2).
- The first time you play, you can create a file region for **Pac-Man World™ 2** on the Memory Card (8MB) (for PlayStation®2). Each Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) can save up to 3 saves. However, multiple file regions cannot be created on a single Memory Card (8MB) (for PlayStation®2). See page 12 on how to save.

Game Controls

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

GENERAL CONTROLS

LEFT ANALOG STICK or **Directional Buttons** = Select Options
⊗ **Button** = Confirm a command
△ **Button** = Cancel a command
START Button = Start or Pause

BASIC MOVEMENT (LEVELS, MAZES)

Directional Buttons = Move Pac-Man
LEFT ANALOG STICK = Move Pac-Man
Pac-Man runs, walks or tiptoes depending on how much pressure is applied to the stick
⊗ **Button** = Jump
⊗ **Button** + ⊗ **Button** = Butt-Bounce
⊗ **Button** + ▣ **Button** = Flip Kick
▣ **Button (Hold and release)** = Rev Roll
△ **Button** = Action (Use, Open)

4 Game Controls

CAMERA CONTROLS
RIGHT ANALOG STICK =
Left rotates camera clockwise
Right rotates camera counter-clockwise
Up/Down adjusts the pitch of the camera
L1 Button (Held) = Rotates camera directly behind Pac-Man, and moves in close (look around mode)
L1 Button (Held + Left Stick) = Sneak Mode. Rotates camera close behind Pac-Man and allows him to walk slowly
L1 Button = Quickly rotate camera behind Pac-Man
R1 Button = Cycle camera distances to Pac-Man

SWIMMING CONTROLS
LEFT ANALOG STICK = Move Pac-Man
Pac-Man swims slowly or quickly, depending on how much pressure is applied to the stick
⊗ **Button** = Swim up
▣ **Button** = Swim down
Surfaced: ⊗ **Button** = Jump out of water

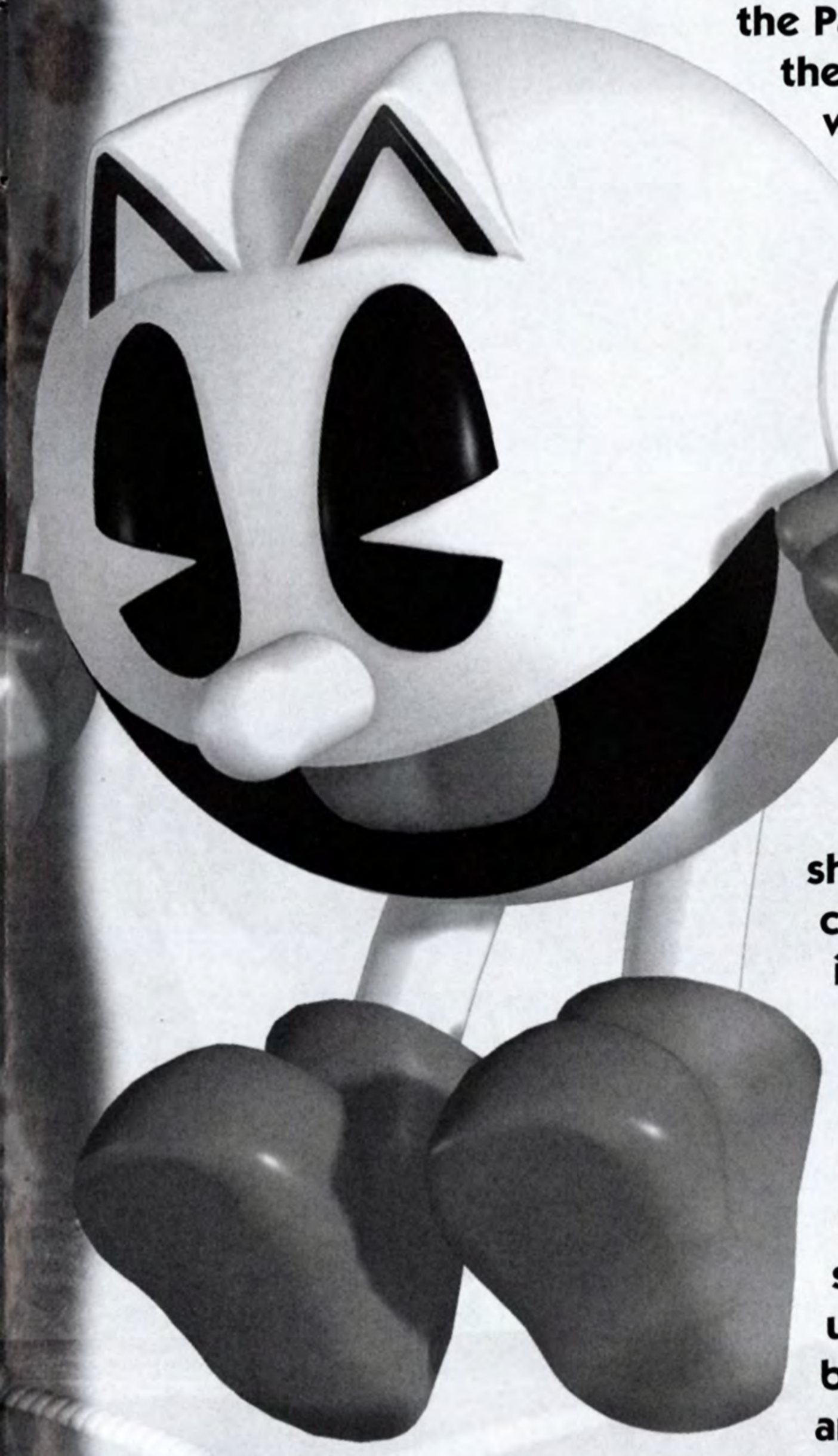
PAC-SUB CONTROLS
LEFT ANALOG STICK = Move Pac-Sub
⊗ **Button** = Fire Torpedo
▣ **Button** = Fire Gatling Gun
◉ **Button** = Fire Smart Bomb

SWIMMING WITH FLIPPERS (OCEAN LEVELS)
LEFT ANALOG STICK = Move Pac-Man
▣ **Button** = Flipper Torpedo Attack

SHIMMY (HANGING ON A LEDGE)
LEFT ANALOG STICK = Move Pac-Man
⊗ **Button** = Flip up
▣ **Button** = Jump backward off ledge

If you are using a DUALSHOCK®2 analog controller, you can turn the Vibration ON/OFF from the Options Menu (see page 11).

The Quest for the Golden Fruit 5

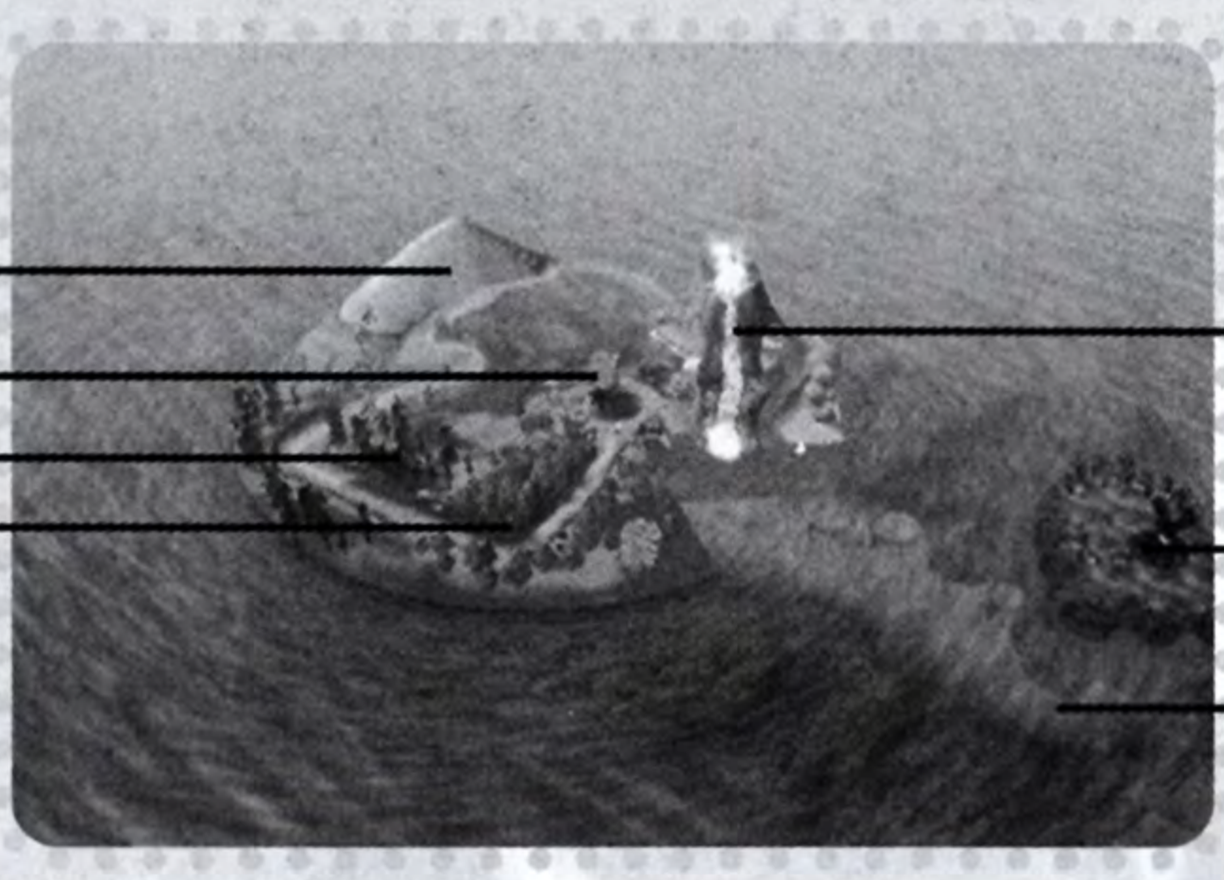


Deep in the heart of Pac-Land lies the small, hidden village of the Pac-People. In the center of the village grows an ancient tree with five Golden Fruit. Legend has it that as long as the Golden Fruit remain undisturbed, Pac-Land will be bountiful and everyone, even the littlest Pac, will be happy.

The adventure begins at night when all the Pac-People are asleep and a silvery moon shines from behind gathering clouds. Several Ghosts sneak into Pac-Village to cause mischief and they unwittingly pick the Golden Fruit. Suddenly, the tree begins to shake and lightning flashes across the sky. The tree begins to rise up and from the darkness beneath, red eyes open and an evil laugh echoes out. Spooky has been released from his prison! The Ghosts cower as Spooky commands them to hide the Golden Fruit throughout the land. Without the Golden Fruit, Pac-Village will be helpless to resist Spooky and the Ghosts.

Join Pac-Man® on his quest to find the Golden Fruit and save Pac-Land.

6 Welcome to Pac-Land



PAC-VILLAGE

The center of Pac-Life and the starting point of **Pac-Man World™ 2.** Pac-Man can encounter a cast of characters here, both old and new, who can help him out throughout his adventures. At the center of it all rests the revered Golden Fruit Tree that once imprisoned Spooky.

FOREST

A lush meadow forest where Pac-Man must search for the first stolen fruit. Here he encounters a variety of forest enemies, including Pac-Bears, Beetles and even a Ghost carrying a Blunderbuss. Little does Pac-Man know that the Ghosts are expecting him.

TREE TOPS

Don't look down! Far up in the dizzying heights of the rainforest canopy, Pac-Man looks for the Golden Fruit. Pac-Man must be wary and avoid the Saw Blades while he seeks out the B-Doings to help him find his way out.

Welcome to Pac-Land

SNOW MOUNTAIN

Got your earmuffs on? Pac-Man heads for the mountain where giant snowballs and a bad case of winter stand in his way. Can he successfully cross an ice river, jump deep crevasses and dangerous avalanches, all while dodging giant snowballs?

LAVA

Hot! Hot! Hot! Pac-Man travels into an active volcano and discovers a host of fire creatures. The only thing that can protect Pac-Man from the heat of the lava is the Steel Ball Power-Up, so he'll have to make sure to use them wisely.

OCEAN

Down to the very depths of the deep, Pac-Man dons a pair of Flippers to swim through two different levels and avoid the terrors of the deep ... sharks, jellyfish and eels! Professor Pac has been up to his experimenting self and has even created a Pac-Sub to help Pac-Man get to Ghost Island in one piece.

GHOST ISLAND

Only legends describe the horrors that exist on Ghost Island ... It is a lonely place of torrential rains and lightning storms where every step and walkway can be treacherous ... and deadly!

8 Getting Started

After the opening movie, the Main Menu appears. If you select NEW GAME, you can play from the beginning. If you want to continue playing from a previous save, select LOAD GAME. You can also change the game settings by selecting OPTIONS.

Main Menu

NEW GAME

In the New Game Screen, select a game slot to save to. Select one of three game slots to create a saved game, and press the ⊗ Button to accept. At this time, if you select a file with data already in it, it will move to the Overwrite Save Screen. To overwrite the file, select YES, and press the ⊗ Button. Return to the New Game Screen by selecting NO, or pressing the △ Button.

LOAD GAME

Select LOAD GAME to start from a previous save. First select a file to load in the Load Game Screen. Each save game slot displays the saved game information. Now select a game to load and press the ⊗ Button to accept.

OPTIONS

Before you start a new game, you can change the options for the music or sound in the game. The Options are explained on page 11.

Winning the Game

Complete the game by finishing all of the Boss Levels, collecting the Golden Fruit and imprisoning Spooky again.

Completing 100% of the Game

There are a few things that you need to do to achieve 100% in the level. To achieve 100% completion, you need to do the following in each level of the game:

1. Collect all the Pac-Dots.
2. Collect all the Fruit.

World Map

The World Map is used to move from level to level. Pressing the START Button while on the World Map will display the Options Screen. Use the World Map to move Pac-Man around and select levels to play. Move Pac-Man to a particular point using the LEFT ANALOG STICK, then enter the level by pressing the ⊗ Button. As Pac-Man stands on a point, the statistics for that level are displayed on the screen. More levels become accessible as you complete levels in the game.

WORLD MAP SCREEN

The following items are displayed on the World Map Screen.

LEVEL STATISTICS

Want to know how you have done in a level? If Pac-Man stands on a level pad of a previously completed level, the following information is displayed.

- % Complete
- Tokens
- Bonus Tokens
- High-Score
- Best Time Trial
- Fruit Collected
- Pac-Dots Collected

World Map

OPTIONS SCREEN

Press the START Button while on the World Map to display the following options:

- Sound
- Screen Adjust
- Brightness
- Vibration
- Back to Game
- Exit Game

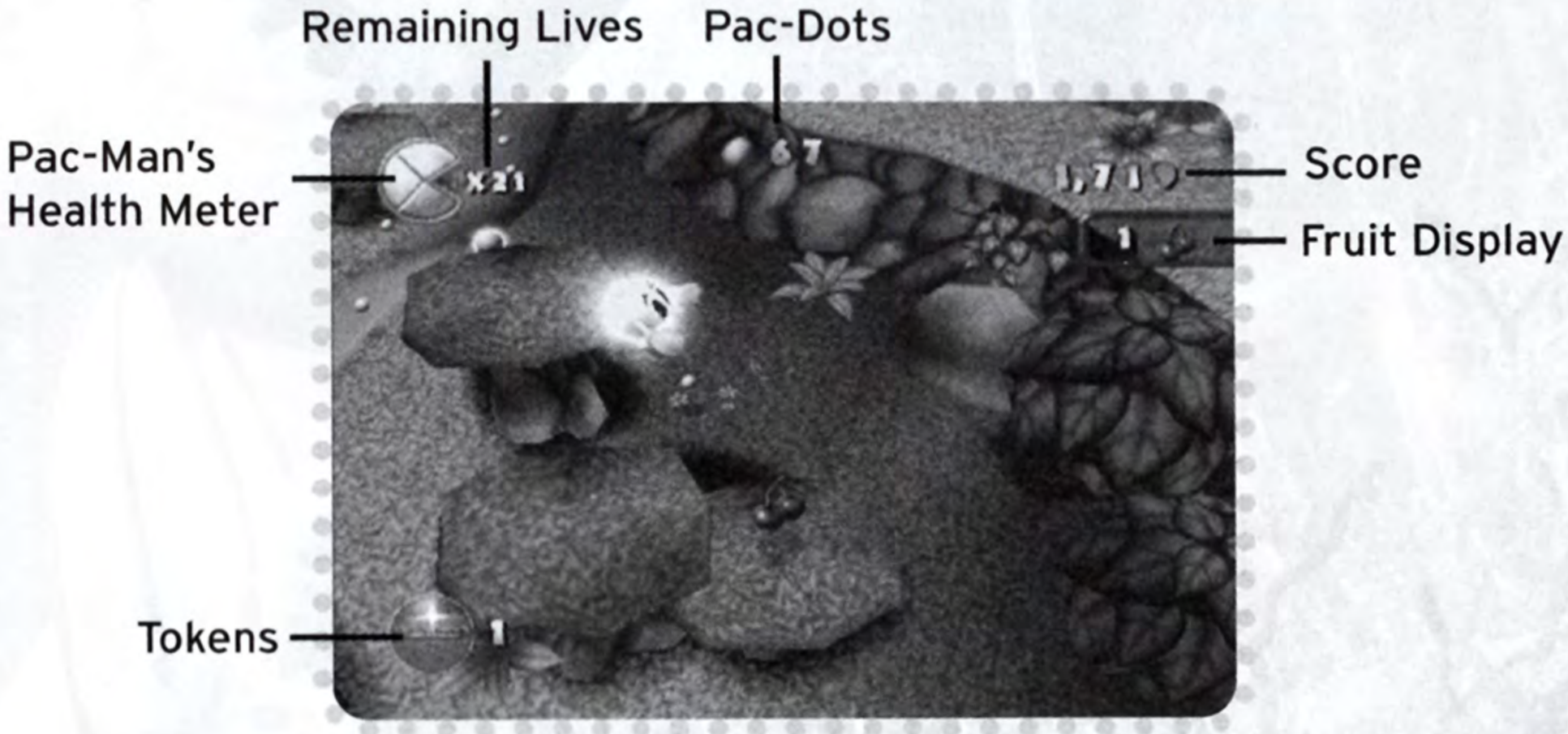
Select EXIT GAME to quit the game and return to the Main Menu. To return to the World Map, select BACK TO GAME and press the ⊗ Button, press the △ Button, or press the START Button.

Levels

Here is an overview on how to view the level and boss rounds, as well as the basic level rules.

LEVEL SCREEN

Pac-Man's health, number of lives, Pac-Dots collected, Tokens Collected and score are displayed on the Level Screen.



BOSS LEVELS

Entering a Boss Level will cause a Boss Battle to begin. Decrease the Boss' Health Meter by hitting the Boss with various methods. Complete the level by reducing the Boss' Health Meter to zero and retrieve the Golden Fruit.

PAUSE MENU

Press the START Button during a level to display the Pause Menu. On the Pause Menu are the following options:

- Back To Game
- Exit Level (go back to Map Screen)
- Sound
- Screen Adjust
- Brightness
- Vibration

SOUND

The Sound settings allow you to change the volume of the Music and Sound Effects, and switch between Stereo, Stereo Reversed and Mono Modes. Use the Directional Buttons to select, and then press the ⊗ Button to accept.

SCREEN ADJUST

Press the Directional Buttons to adjust the screen position. Press the ⊗ Button to accept, ◎ Button to reset or △ Button to cancel.

BRIGHTNESS

Press the Directional Button → to increase or ← to decrease the brightness. Press the ⊗ Button to accept.

VIBRATION

Press the ⊗ Button to toggle Vibration ON/OFF.

Select the individual game options to change the settings, select EXIT LEVEL to go back to the Map Screen. Select BACK TO GAME or press the START Button to resume game play.

Game Play Rules

- Pac-Man's Health Meter decreases when he takes damage. Pac-Man can take damage four times before he loses a life. If Pac-Man has another life in reserve, the game continues from the last Checkpoint that was reached.
- If Pac-Man falls off a ledge, touches lava, or falls into the icy water he will lose a life, regardless of his Health Meter.
- Picking up Health Wedges will restore Pac-Man's Health Meter by one Health Wedge. Completing a level will restore Pac-Man's Health Meter completely.
- The game ends if Pac-Man loses a life and has no additional lives remaining. At the Game Over Screen, you have the option to **Continue** the game with three lives, **Reload Saved Game**, or **Quit** to the Main Menu.

Saving or Game Over

You can save the game after completing a level, or CONTINUE when Pac-Man loses all remaining lives during a level.

SAVING

Completing a level will take you to the Confirm Save Screen. Select YES with the Directional Buttons and press the ⊗ Button to save your game. You can continue without saving by selecting NO and pressing the ⊗ Button. You can only save on the file that was originally loaded at the start of the game. Only MEMORY CARD slot 1 is utilized for saves.

GAME OVER

Even if all of the remaining lives are used up, select CONTINUE to start that level over, with three lives. To end the game, select QUIT. Use the Directional Buttons to select and press the ⊗ Button to accept. You can Continue an unlimited number of times. You can also load a saved game from here.

Items

There are a variety of different items that can be found in the game. Some are in plain sight, and others are hidden in chests and crates. Some enemies may carry items, but the only way to find out is to defeat them!

Pac-Dot

Power Pellet

Fruit

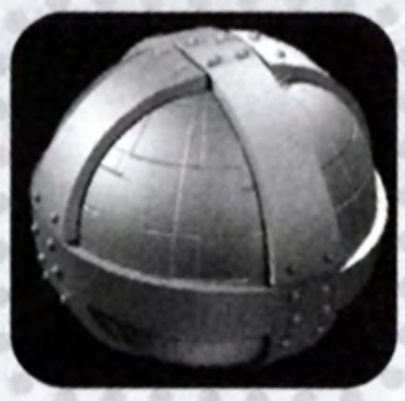
Extra Life

Health Wedge

Golden Fruit

Token

Power-Up



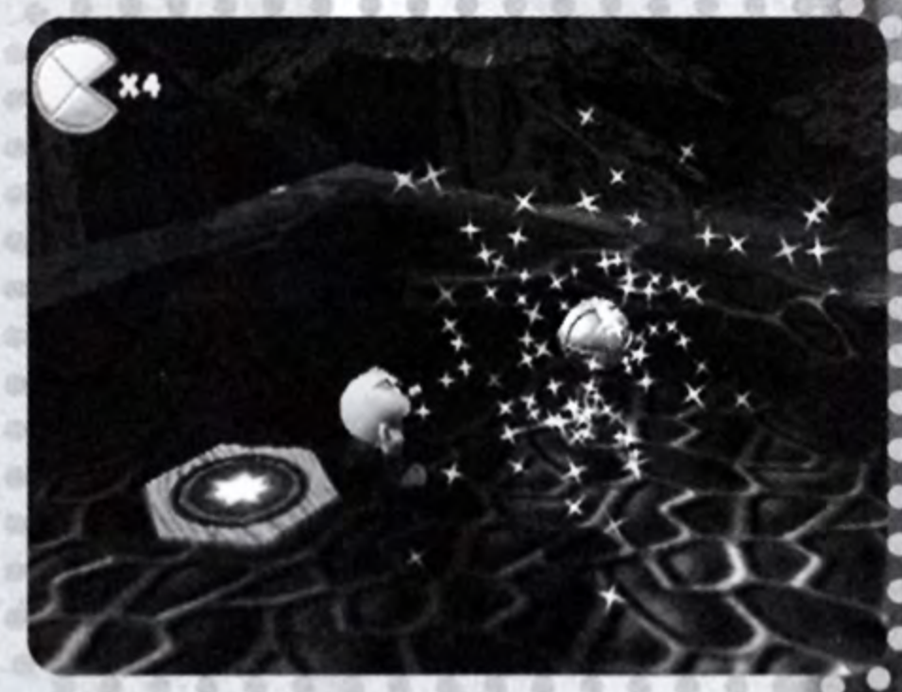
Items

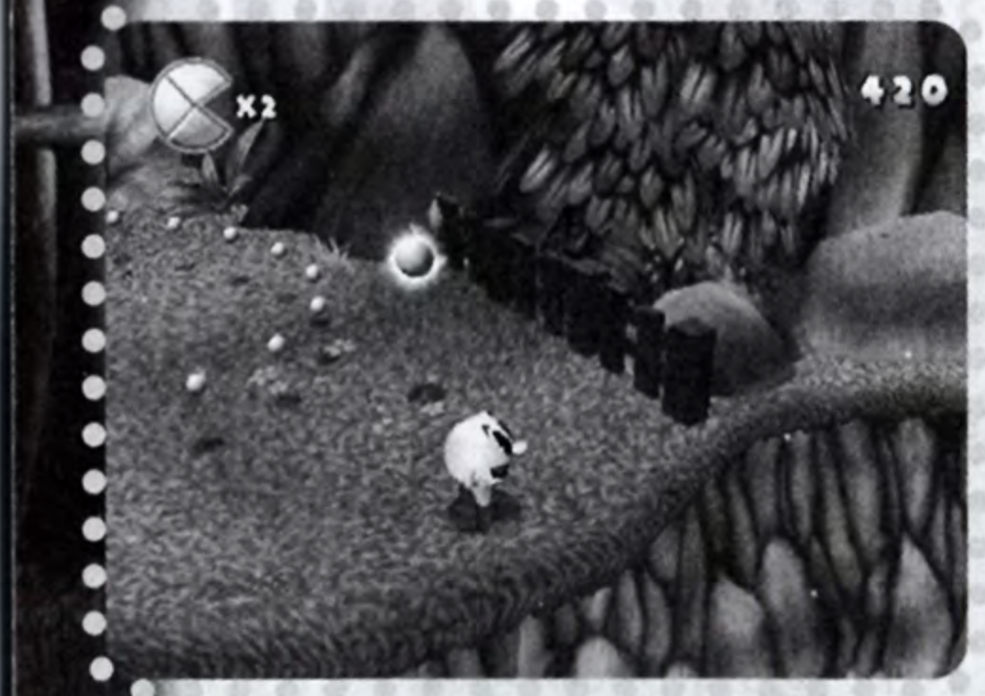
POWER-UPS

There are a few different Power-Ups in the game that will help Pac-Man travel through the game.

STEEL BALL POWER-UP

There aren't many things that can hurt Pac-Man when he's using the Steel Ball Power-Up. This Power-Up makes him heavy enough to walk around underwater and bust open underwater chests or crates with a Butt-Bounce or Rev Roll. Wait until it wears off to jump out of deep water.





POWER PELLET

Ghosts can no longer harm Pac-Man when he gains the power of the Power Pellet. In fact, the Ghosts turn blue and run! After munching a Power Pellet, quickly chase down all the Ghosts you can. The more Ghosts you chomp with a single Power Pellet, the more points you are awarded.

SHRINK POWER-UP

There are areas of the game that Pac-Man cannot enter due to his size. Pac-Man shrinks down to a miniscule size when he touches the Shrink Power-Up. Be careful when using a Shrink Power-Up, because Pac-Man can easily be squashed like a bug!

MORE ITEMS THAT CAN BE PICKED UP

CHECKPOINT

Make it to one of these and Pac-Man will start again from this position if he loses a life. Galaxians also count as checkpoints.

EXTRA LIFE

You can always use an Extra Life. The more lives you have, the longer you can play.

FRUIT

Fruit allows you to open Fruit Chests and is also counted at the end of the level to determine how much of the level was completed.

TOKENS

Tokens are used to activate the arcade games in Pac-Village. Collect as many tokens as you can to activate each of the arcade games.

HEALTH WEDGES

During each level, pie-shaped wedges will appear which replenish Pac-Man's Health Meter. Each wedge picked up adds one Health Wedge to the Health Meter.

16 Mechanics

Take advantage of various mechanics to get Pac-Man through his adventure, but keep in mind that each mechanic has unique properties.

SWITCHES

Butt-Bounce on switches to activate them.

- Green – Used only once, these usually start moving platforms or make items appear.
- Orange – Used multiple times, these timed switches activate Power-Ups or mechanics.
- Blue – These switches are toggles. At one point, they may activate something obvious, but what does the second switch do?

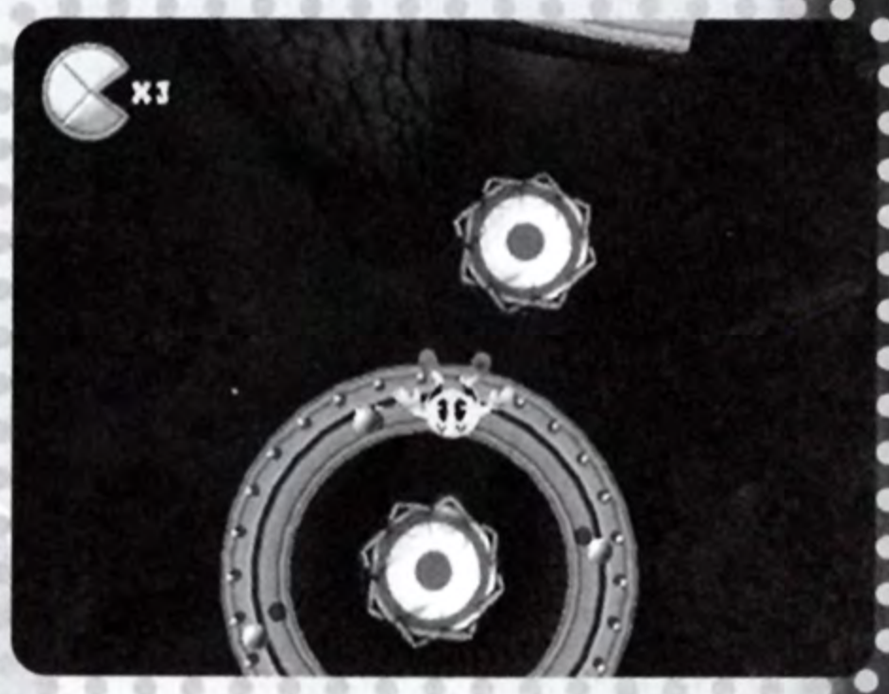
MOVING PLATFORMS AND HELIVATORS

Jump on these platforms to move across areas that you normally might not be able to cross. There is a slight difference between the two. Moving platforms move on their own, but Pac-Man must power the Helivator. Just jump on the Helivator and Rev Roll (hold the ▣ Button) to ride it. The Helivator will stop moving when it reaches its destination.

B-DOINGS

Butt-Bounce on these for a quick launch into the air. It's like jumping on a trampoline. There are three different types of B-Doings.

- B-Doing – This B-Doing will launch Pac-Man straight up in the air to a short distance.
- Super B-Doing – This B-Doing launches Pac-Man into orbit!
- Angled B-Doing – The Angled B-Doing launches Pac-Man in the direction that the arrow points.



CHESTS AND CRATES

Break open every one of these you can find. They may contain Extra Lives, Fruit, Power-Ups and other useful items ... or enemies! Crates can be opened by Flip Kicking, Butt-Bouncing on or Rev Rolling into them, but Chests cannot be opened until you have the Fruit type that is displayed on it.

PAC-DOT CHAINS

Sometimes switches will unlock Pac-Dot Chains that allow Pac-Man to fly to areas normally inaccessible. Eat the first red Pac-Dot and the Chain will automatically carry Pac-Man to his final destination.

Enemies

Pac-Land is populated with a variety of different creatures, both hostile and friendly. Finding a way to defeat the enemies is your challenge.

BAT

The Bat is the most common flying predator in Pac-Land ... at night. They are very territorial creatures that will attack anything that enters their domain. Bats aren't very smart, but will fight to the end.

BEETLE

Beetles are predators that live in various regions of Pac-Land. When an enemy enters the area where a Beetle lives, it will try to attack with its massive pincers.

EEL

The Eel is a predator that lurks in the dark caves of the Coral Reefs. Be careful, because the Eel gives off an electrical charge in a small radius around it.

GHOSTS

There are a variety of different Ghosts that can be found in Pac-Land and can carry a variety of different weapons. Just make sure to avoid their touch!!!

JELLYFISH

The Jellyfish simply floats in the water, but beware of its stinging tentacles.

JUMPING FISH

The Jumping Fish is native to the cold waters of the Snow Mountain region. The Jumping Fish jump out of the water in an attempt to catch low flying birds and other small morsels that come across their water habitat.

Enemies

NEANDER-PAC

Ever wonder what the Pac-People evolved from? This club-carrying enemy is definitely a block-head!

PAC-ASITES

Pac-asites are a strange combination of a Velociraptor and a Pit-Bull. They have the pack hunting instincts of Velociraptors, with the size and ferocity of a Pit-Bull. Watch out for the fiery Pac-asite deep in the lava tubes!

PAC-BEAR

The Pac-Bear is one of the largest natural creatures in Pac-Land and has little to fear. Pac-Bears are large enough to eat any of the Pac-People, but prefer to play with their food before eating it. Pac-Bears can be found in various climates.

PAC-CUB

Pac-Cub is a baby of the Pac-Bear. They are easier to deal with, but still have a whallop of a punch!

POOKA

Pooka's are the underground version of a Pigeon: they bounce around, bumping into each other and objects in the environment. Pookas never stray far from their burrows (hole in the ground), and they are often prey to the Pooka Plants. Be careful not to touch them or come too close!

POOKA PLANT

The Pooka Plant is a plant creature that eats Pookas to survive. The Pooka Plant is nearly blind and has been known to attack and devour any other creatures that enter its path.

Enemies

REV ROLL RAM

High in the Snow Mountains is where the Rev Roll Ram can be found. Be wary of its rolling attacks or you'll be knocked off the side of the mountain.

RGB'S

At first glance, these creatures look rather dumb,but get too close and they'll show you why they are ferocious.

SHARK

The Shark is a huge predator of the deep ocean. Feared by all creatures in the water, the Shark feeds upon the fear of its prey to attack with stealth and vigor.

SKELETON

Think Skeletons are scary in real life? Try these ones on for size. They don't have anything to fear, because they don't have a brain!

SPIDER

Arachnophobia? These spiders will give you nightmares for weeks!

STONY

Stony is a magical rock creature that shoots fireballs out of its mouth. Stony is a great guardian for the ancient races and never moves from the area that it blocks. Stony matches the terrain that surrounds it, and can be difficult to distinguish from the surrounding terrain.

Time Trial Mode

Stopwatch

Bonus Time Clock

Current Time

Time Trial Mode is a race against the clock to earn Bonus Tokens at the end of a level. Each level in the game, with the exception of the Boss Levels and Pac-Village, has a Time Trial Mode.

Time Trial Mode can only be accessed in a level that has been previously completed. At the start of the completed level, a Stopwatch will appear floating on the ground. Here, you have the choice of touching the Stopwatch to start the Time Trial Mode or bypassing it to re-traverse the level to obtain additional Fruit, lives or find hidden items. If you bypass the Stopwatch and walk into the level, the Stopwatch disappears. To start Time Trial Mode on the level, Pac-Man just needs to touch the Stopwatch. At that point, a Timer appears in the lower right corner of the screen.

Throughout the level in Time Trial Mode, you will find various Bonus Time Clocks. These clocks are used to freeze the Timer for a period of time. There are 2- and 4- second Bonus Time Clocks. Gobbling Ghosts also freezes the timer. Each Ghost gobbled freezes the Timer for 4 seconds. The items that freeze the Timer are not cumulative.

During Time Trial Mode Pac-Man cannot lose a life. If Pac-Man dies in the level from falling into a chasm or taking damage from enemies, he automatically starts at the beginning of the level. Once back at the beginning of the level, you have a few different choices: you can choose to enter Time Trial Mode again, go through the level normally, or exit back to the World Map.

If you reach the end of the level with a better time than the Best Time Trial time, you are rewarded with a Token. See if you can beat all of the best Time Trial times!

Maze Mode

CONTROLS
LEFT ANALOG STICK or **Directional Buttons** = Move Pac-Man
or Menu Selection
R1 Button = Changes Camera View
START Button = Options

As you play through the levels of the game, you will find Galaxians that will transport you into Maze Mode. In Maze Mode, your goal is to complete the maze with the highest score possible. Run through the maze chomping Pac-Dots while avoiding the Ghosts. Game play is the same as the original Pac-Man Arcade game, but with a few differences.

The rules are slightly different than the original arcade game:

1. You have three chances to complete the level.
2. You do not lose any lives from game play.
3. Pac-Dots and Fruit collected add to the Level Score and Grand Scores, but not toward 100% completion.

Arcade Games

As you collect Tokens in the game levels, the machines in the arcade become active. There are four arcade games and the game music juke box that can be opened for free play, and all of the **Pac-Man World™ 2** game play mazes that you've found will also be available for replay in the arcade.

Arcade Games

To play any one of the arcade games that are opened up, enter the arcade in Pac-Village, walk up to the arcade machine you want to play, and press the △ Button.

ARCADE GAME MENUS
⊗ Button = 1 Player Game
◉ Button = 2 Player Game
START Button = Options

GENERAL CONTROLS
Directional Buttons = Move Character or Menu Selection
⊗ Button = Jump (only in)

PAC-ATTACK CONTROLS
Directional Buttons ← or → = Move Cluster Left or Right
Directional Button ↓ = Move Cluster Down
⊗ or ◉ Buttons = Rotate Cluster Counter Clockwise
◉ Button = Rotate Cluster Clockwise

The purpose of Pac-Man, Ms. Pac-Man, and Pac-Mania is to eat all the Pac-Dots from each maze while avoiding the attacks of the Ghosts. When all the Pac-Dots are eaten, you can proceed to the next round.

PAC-MAN ARCADE

Rules:
- If you touch a Ghost, Pac-Man will lose one life.
- The game is over when all lives are lost.
- An extra life is awarded by scoring 10,000 points.

Power Pellets: Chomp down on a Power Pellet and Pac-Man will have the power to eat Ghosts. When a Power Pellet is eaten, the Ghosts turn to a dark blue color for a short time. The Ghosts start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a Ghost has been eaten, its eyes return to the Ghost Home and the Ghost is regenerated. The more Ghosts Pac-Man eats in succession, the more points they are worth.

Fruit: Fruit appears twice in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the Fruit is worth.

Warp Tunnels: Go through these tunnels and Pac-Man will appear out on the other side of the maze. Use them to slow down a Ghost that's hot on your tail.

MS. PAC-MAN® ARCADE

Rules:
- If you touch a Ghost, Ms. Pac-Man® will lose a life.
- The game is over when all the lives are lost.
- An extra life is awarded by scoring 10,000 points.

Power Pellets: Chomp down on a Power Pellet and Ms. Pac-Man® will have the power to eat Ghosts. When a Power Pellet is eaten, the Ghosts change to a dark blue color for a short time. The Ghosts will start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a Ghost has been eaten, its eyes return back to the Ghost Home, then the Ghost will be regenerated. The more Ghosts you eat in succession, the more points they are worth.
Fruit: Fruit appears twice in each maze. Munch these moving treats for bonus points. The more mazes you complete, the more the Fruit is worth.

Warp Tunnels: Go through these tunnels and you'll appear on the other side of the maze. Use them to slow down a Ghost that's hot on your tail.

PAC-MANIA® ARCADE

Rules:
- If you touch a Ghost, Pac-Man will lose a life.
- The game is over when all lives are lost.
- At 100,000 points Pac-Man receives an extra life.

Power Pellets: Chomp down on a Power Pellet and Pac-Man will have the power to eat Ghosts. When a Power Pellet is eaten, the Ghosts change to a dark blue color for a short time. The Ghosts start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a Ghost has been eaten, its eyes return to the Ghost Home and the Ghost is regenerated. The more Ghosts Pac-Man eats in succession, the more points they are worth.

Fruit: Fruit appears in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the Fruit is worth.

One-Way Areas: Each round has One-Way Areas where Ghosts never come from. Learn the patterns so you can find the shortcuts.

Pac-Man can jump over Ghosts, but be careful - there are Ghosts out there that can jump too!

PAC-ATTACK® ARCADE

In Pac-Attack®, blocks fall from the top of the play screen. Twist and turn the blocks to line them up from left to right. When you fill up a line of blocks, they vanish. Oh, but nasty ghosts keep popping up to wreck the lines. You have to line them up, too. Then your old friend Pac-Man pops in for some ghostly gobbling. Put him in the right place and he'll chomp ghosts 'til there aren't anymore or he hits a block.

Choose a Beginner, Novice, Standard and Veteran difficulty level.

- **Sneak Preview:** This box lets you look ahead to see the upcoming cluster containing blocks, ghosts, Fairies and Pac-Man.
- **Fairy Meter:** Each time Pac-Man chomps a Ghost, a bit of gold dust goes into the Fairy Meter. When the Fairy appears, press the Directional Buttons to move the Fairy. The Fairy throws a spell that knocks off all the Ghosts below it!

PAC-MAN WORLD 2 MAZE ARCADE

As you find Galaxians in game play, the Maze Mode Mazes are opened for free play in the arcade.

Rules:
- If you touch a Ghost, Pac-Man will lose one life.
- The game is over when all lives are lost.

Power Pellets: Chomp down on a Power Pellet and Pac-Man will have the power to eat Ghosts. When a Power Pellet is eaten, the Ghosts change to a dark blue color for a short time. The Ghosts start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a Ghost has been eaten, its eyes return to the Ghost Home and the Ghost is regenerated. The more Ghosts Pac-Man eats in succession, the more points they are worth.

Fruit: Fruit appear twice in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the Fruit is worth.

Warp Tunnels: Go through these tunnels and Pac-Man will appear out on the other side of the maze. Use them to slow down a Ghost that's hot on your tail.

Credits

Producers
Glen A. Cureton
Matt Sentell

Associate Producers
Scott Crisostomo
Chris Esaki
Craig Ward

Project Lead Programmer
Gil Colgate
Dai Matsumoto

Lead Graphics Engine Programmer
Roman Scharnberg

Technical Director
Brian Leake

Programmers
Jed Adams
David Akers
Jeff Hall
Johan Köhler
Dai Matsumoto
Carl Mey
Cynthia Monter
Yokusu Nishitsunoi
Lane Terasaki
Cameron Tofer
Jason Wilburn

Lead Artist
Vince Joly

Artists
Martin Cameron
Pete Conlon
James Darknell
Kris De Martini
Ed Lee
Ken McAll
Ward Moore
Jeff Rianda
Sonny Santa Maria
Mike Witt

Level Designers
Kyle Mannerberg
Aaron McClay
Mark Sau

Music and Sound Director
Yas Noguchi

Quality Assurance Manager
Brian Schorr

Project Test Lead
James Guirao

Assistant Leads
Adrian Escultura
Daryle Tumacder

Testers
Tomas Allen
Ray Barrera
Matthew Barrett
James Barron
Bryan Brown
Mark W. Brown
Ryan Chennault
Philip Cohen
Anthony Duarte
Rob Ely
Dan Fowler
John Hsia
Tim Johns
Eddie Lockhart
Jessie Mejia
Josh Riemersma
Mike Stevens
John Tam
Chester Vergara
Ryan Wanger
Michael Yim

Project Director
Jesse Taylor

Product Manager
Stacey Hirata

Public Relations
Hugo Reyes

Cinematic Production
Super 78

Music and Sound Design
David Logan Music, Inc.

Package and Manual Design
Price Design Team

Special Thanks
Garry Cole
Robert Ennis
Yoshi Homma
Berry Kane
Jon Kromrey
Mike Lescault
Yoshi Niki
Daniela Ruiz
Shigeru Yokoyama

Executive Producer
Masaya Nakamura

PAC-MAN WORLD™ 2 &© 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. Ms. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. ® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-ATTACK® & © 1993-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?
Having problems getting your game to work properly?
Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:
www.namcobandaigames.com
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠ AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez dejouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gène ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION 2 :

- Ce disque contient un logiciel destine au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dan les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vousjouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

Table des matières

MONTAGE 30

COMMANDES DU JEU 31

RECHERCHE DES FRUITS EN OR 33

BIENVENUE À PAC-LAND 34

DÉMARRAGE 36

MENU PRINCIPAL 36

RÉUSSITE D'UN JEU 36

CARTE DU MONDE 37

NIVEAUX 38

RÈGLES DU JEU 39

SAUVEGARDE OU FIN DU JEU 40

ARTICLES 40

OUTILS 42

ENNEMIS 44

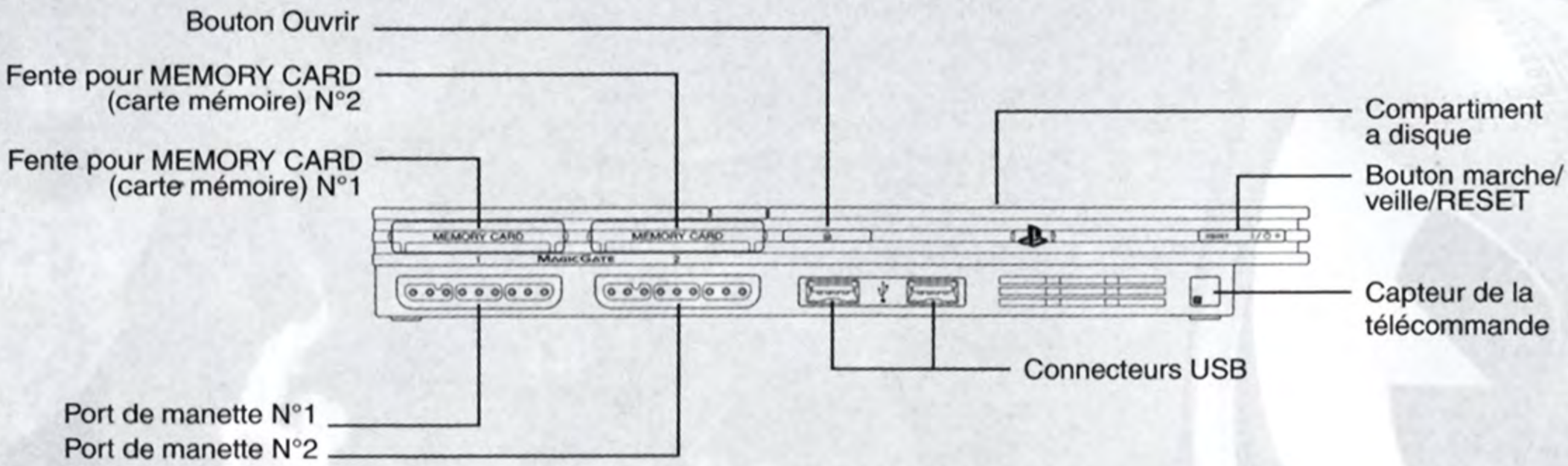
COURSE CONTRE LA MONTRE 47

MODE LABYRINTHE 48

JEUX ÉLECTRONIQUES 48

GÉNÉRIQUE 52

Montage



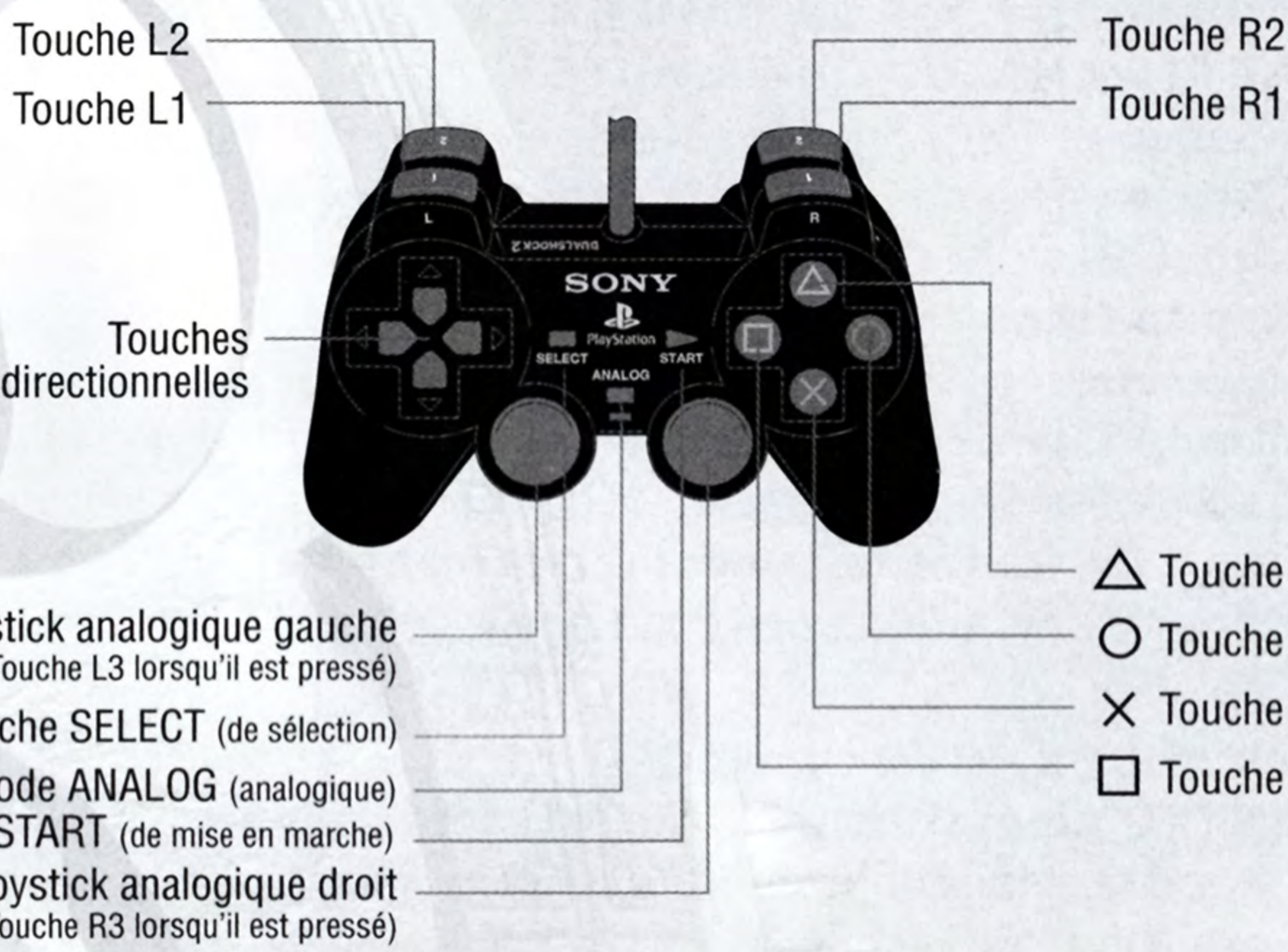
Installez votre console de jeu PlayStation®2 selon les directives de son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est sous tension (l'indicateur de mise sous tension/de réinitialisation/de veille est vert). Placez le disque **Pac-Man World™ 2** dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

CARTE MÉMOIRE (8MB) (POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder les réglages et tes progrès de jeu, insère une carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour carte mémoire de votre système PlayStation®2. Tu peux charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) contenant les données de parties préalablement sauvegardées.

- Ce jeu exige 90 KB d'espace sur une carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2).
- La première fois que vous jouez, vous pouvez créer un espace de fichier **Pac-Man World™ 2** sur la carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2). Chaque carte mémoire (8Mo) (pour PlayStation®2) peut contenir jusqu'à 3 sauvegardes. Toutefois, il est impossible de créer des espaces de sauvegarde multiples sur une seule carte mémoire (8MB) (pour PlayStation®2). Se reporter à page 40 pour apprendre comment sauvegarder.

Commandes du jeu



COMMANDES GÉNÉRALES

MAN. ANALOG. G. ou boutons dir. = Sélectionner une Option
Bouton ⊗ = Confirmer une commande
Bouton △ = Annuler une commande
Bouton START = Débuter le jeu ou faire une pause

MOUVEMENTS DE BASE (NIVEAUX, LABYRINTHES)

Boutons directionnels = Déplacer Pac-Man
MANETTE ANALOGIQUE GAUCHE = Déplacer Pac-Man
Pac-Man court, déambule ou marche sur la pointe des pieds, selon le degré de pression sur la manette
Bouton ⊗ = Saut
Bouton ⊗ + Bouton ⊗ = Saut sur le derrière
Bouton ⊗ + Bouton ▣ = Coup de bascule
Bouton ▣ (Tenir et relâcher) = tonneaux
Bouton △ = Action (utiliser, ouvrir)

Commandes du jeu

COMMANDES POUR LA CAMÉRA
MANETTE ANALOGIQUE DROITE =
Gauche : Tourne la caméra dans le sens de l'aig. d'une montre
Droite : Tourne la caméra dans le s. inv. des aig. d'une montre
Haut/Bas : Règle l'angle de la caméra
Bouton L1 (sans relâcher) = Place la caméra directement derrière Pac-Man et se rapproche (regarde autour du mode)
Bouton L1 (sans rel. + man. g.) = Mode furtif. Tourne la caméra pour suivre Pac-Man de près et lui permet de marcher lentement.
Bouton L1 = Tourne la caméra rapidement derrière Pac-Man
Bouton R1 = Modifie la distance entre la caméra et Pac-Man

COMMANDES POUR LA NAGE
MANETTE ANALOGIQUE GAUCHE = Déplace Pac-Man
Pac-Man nage lentement ou rapidement, selon le degré de pression sur la manette
Bouton ⊗ = Nage vers le haut
Bouton ▣ = Nage vers le bas
Remonte à la surface : **Bouton ⊗** = Bondit hors de l'eau

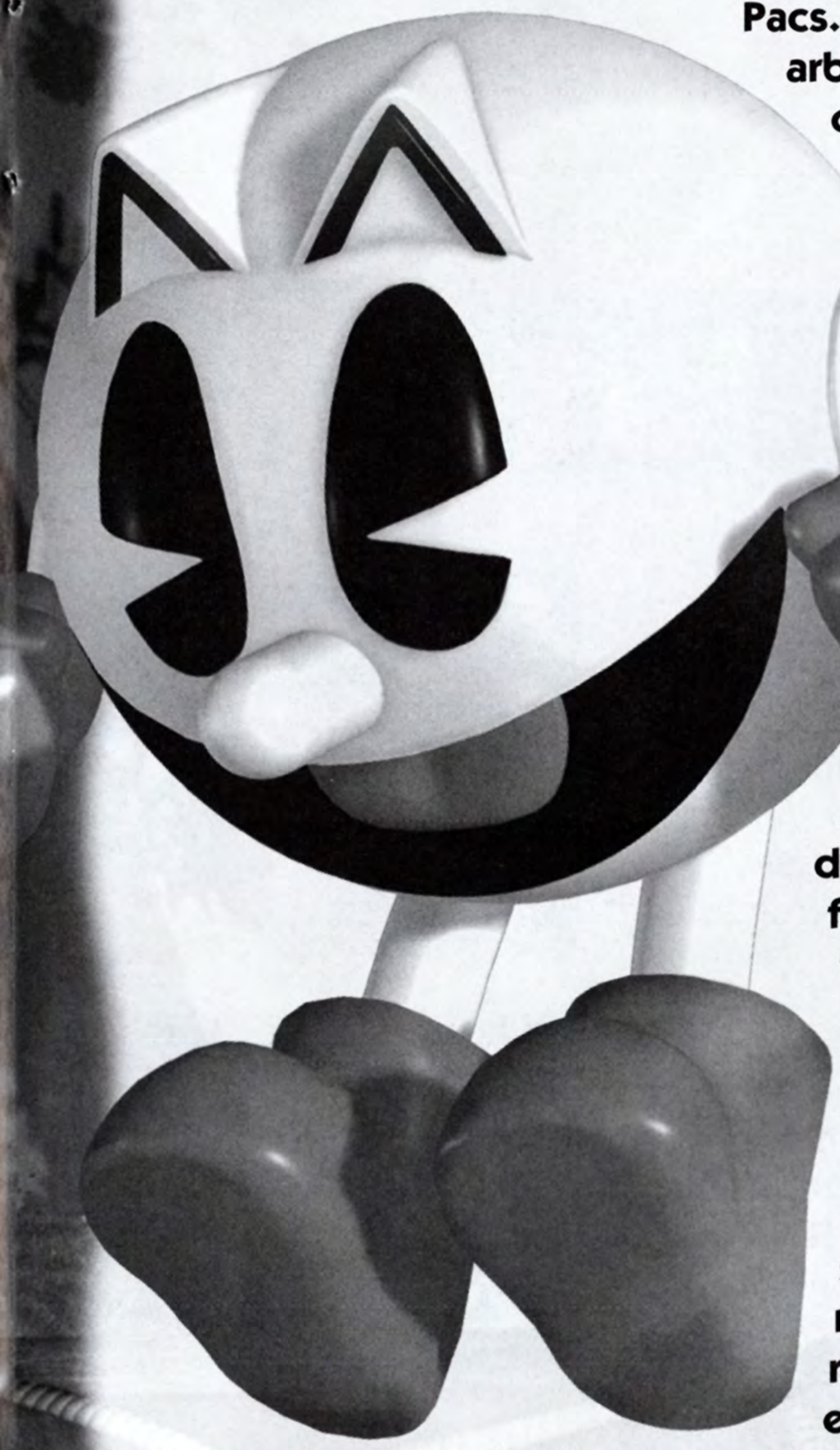
COMMANDES POUR LE PAC-SUB
MANETTE ANALOGIQUE GAUCHE = Déplace le Pac-Sub
Bouton ⊗ = Déclenche une torpille (torpedo)
Bouton ▣ = Déclenche le fusil Gatling (Gatling Gun)
Bouton ◉ = Déclenche une bombe guidée (Smart Bomb)

NAGER AVEC DES NAGEOIRES (NIVEAUX OCÉAN)
MANETTE ANALOGIQUE GAUCHE = Déplace le Pac-Man
Bouton ▣ = Déclenche une attaque de torpilles avec nageoires

SHIMMY (SUSPENSION SUR UN REBORD)
MANETTE ANALOGIQUE GAUCHE = Déplace le Pac-Man
Bouton ⊗ = Bascule vers le haut
Bouton ▣ = Saut arrière du rebord

Si vous utilisez un contrôleur analogique DUALSHOCK®2, vous pouvez activer ou désactiver la vibration à partir du menu des options (se reporter à la page 39).

Recherche des fruits en or 33

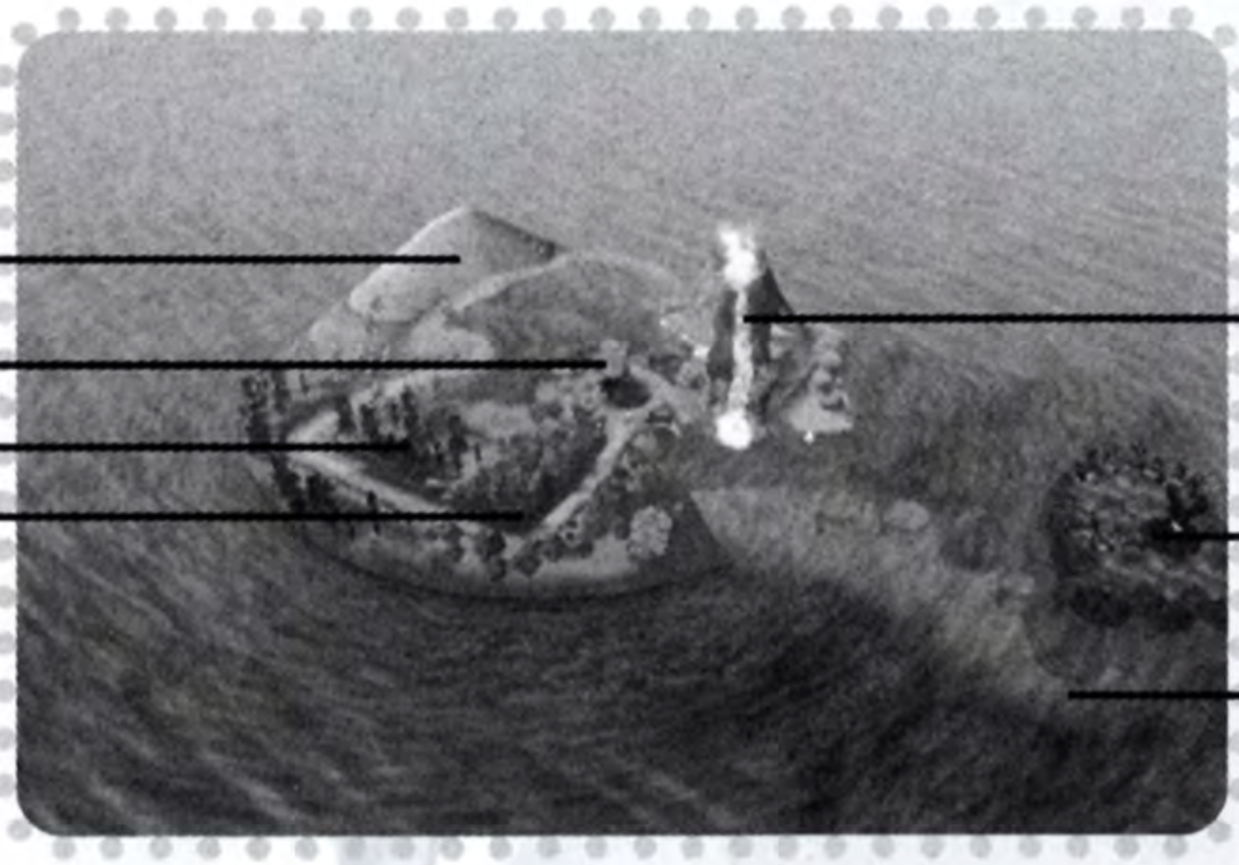


Enfoui profondément dans Pac-Land se trouve le petit village des Pacs. Au centre du village, il y a un arbre ancien avec cinq fruits en or. Selon la légende, si ces fruits ne sont pas dérangés, la récolte de Pac-Land sera abondante et tout le monde, même le plus petit Pac, sera heureux.

L'aventure débute durant la nuit lorsque tous les Pacs dorment et une lune argentée brille derrière les nuages. Plusieurs fantômes pénètrent furtivement le village Pac pour faire des bêtises tout en ramassant des fruits en or. Tout à coup, l'arbre se met à bouger tandis qu'un éclair traverse le ciel. L'arbre se met à monter et, de la noirceur, jaillissent des yeux rouges. Un rire funestre se fait entendre. Spooky a été libéré de sa prison! Les fantômes tremblent lorsque Spooky leur ordonne de cacher les fruits en or partout dans le pays. Sans ces fruits en or, le village Pac ne pourra pas se défendre contre Spooky et les fantômes.

Faites équipe avec Pac-Man® pour retrouver ces fruits en or et sauver Pac-Land.

34 Bienvenue à Pac-Land



VILLAGE PAC

Le coeur de la vie des Pacs et le début du jeu **Pac-Man World**[MD] **2**. Pac-Man peut rencontrer ici d'anciens et de nouveaux personnages qui peuvent l'aider durant ses aventures. Au centre de tout se trouve l'arbre des fruits en or vénéré où Spooky a déjà été emprisonné.

FORÊT

Une forêt de prés somptueux où Pac-Man doit chercher le premier fruit volé. Il rencontre ici une variété d'ennemis de la forêt, y compris des ours Pac, des coléoptères, et même un fantôme qui transporte un Blunderbuss. Pac-Man ne se doute guère que les fantômes l'attendent.

HAUTS DES ARBRES

Ne regardez pas vers le bas! Très haut dans la voûte de la forêt tropicale humide, Pac-Man recherche les fruits en or. Il doit être prudent et éviter les dents de la scie durant sa recherche des B-Doings pour l'aider à trouver une issue.

Bienvenue à Pac-Land 35

LA MONTAGNE DE NEIGE

Vous avez vos cache-oreilles? Pac-Man se rend à la montagne où il rencontre des boules de neige géantes et un hiver très rigoureux. Sera-t-il capable de traverser une rivière de glace, sauter par-dessus des crevasses profondes et des avalanches dangereuses, tout en évitant des boules de neige géantes?

LAVE

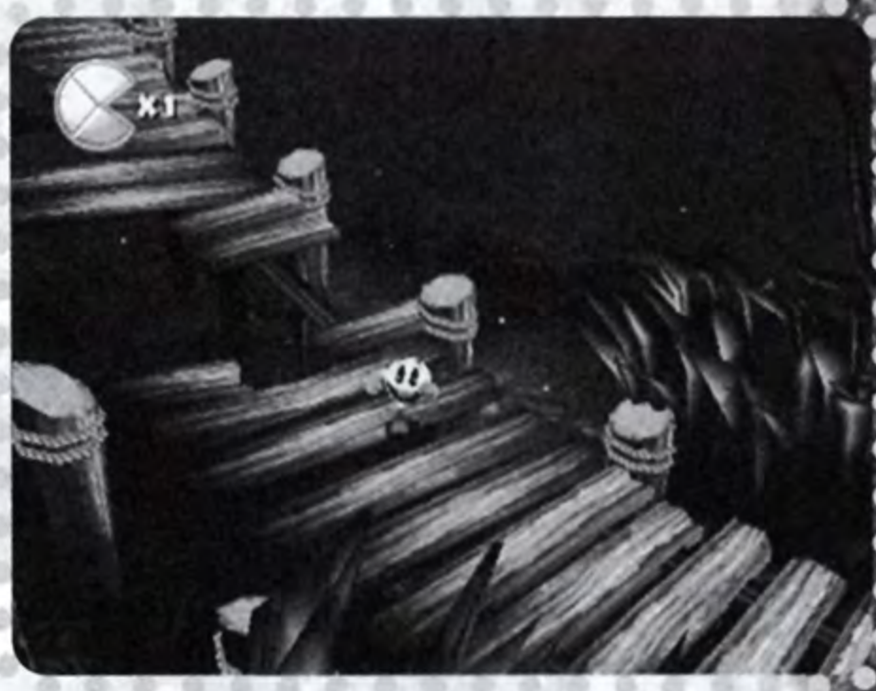
Très, très chaud! Pac-Man voyage dans un volcan actif et découvre une multitude de créatures de feu. La seule chose qui puisse le protéger de la chaleur de la lave est la boule de puissance en acier. Il doit donc s'assurer de l'utiliser efficacement.

OCÉAN

Au plus profond de l'océan, Pac-Man met des nageoires pour franchir à la nage deux niveaux différents et éviter les terreurs de la profondeur : requins, méduses et anguilles! Le professeur Pac poursuit ses expériences et a même créé un Pac-Sub pour aider Pac-Man à se rendre à l'île des Fantômes en un seul morceau.

L'ÎLE DES FANTÔMES

Seules les légendes décrivent les horreurs de l'Île des Fantômes ... Il s'agit d'un endroit isolé avec des pluies torrentielles et des tempêtes de tonnerre où chaque pas et chaque passage peut s'avérer dangereux... et fatal!



Démarrage

Après l'intro, le menu principal apparaît. Si vous sélectionnez NEW GAME (nouveau jeu), vous partez du début. Si vous voulez poursuivre un jeu sauvegardé, sélectionnez LOAD GAME (charger le jeu). Vous pouvez modifier les réglages en sélectionnant OPTIONS.

Menu principal

NOUVEAU JEU (NEW GAME)

À l'écran New Game, sélectionnez un espace de sauvegarde, puis l'un des trois endroits pour créer un jeu sauvegardé. Appuyez sur ⊗ pour confirmer. Si vous sélectionnez un fichier qui contient déjà des données, vous passerez à l'écran Overwrite Save. Pour superposer, sélectionnez YES, et appuyez sur ⊗. Retournez à l'écran New Game en sélectionnant NO, ou en appuyant sur △

CHARGER LE JEU (LOAD GAME)

Sélectionnez LOAD GAME pour partir d'un jeu sauvegardé. Sélectionnez d'abord un fichier à charger à l'écran Load Game. Chaque espace de sauvegarde affiche des détails sur le jeu sauvegardé. Sélectionnez un jeu à charger et appuyez sur ⊗ pour confirmer.

OPTIONS

Avant de débuter un nouveau jeu, vous pouvez modifier les options pour la musique ou le son. Les options sont décrites dans les sections des niveaux à la page 37.

Réussite d'un jeu

Complétez le jeu en franchissant tous les niveaux de maître (Boss), en collectionnant tous les fruits en or et en emprisonnant de nouveau Spooky.

EXÉCUTION COMPLÈTE D'UN JEU

Il faut faire plusieurs choses pour atteindre 100 % dans le niveau. Pour une exécution complète du jeu, vous devez faire ce qui suit dans chaque niveau du jeu :

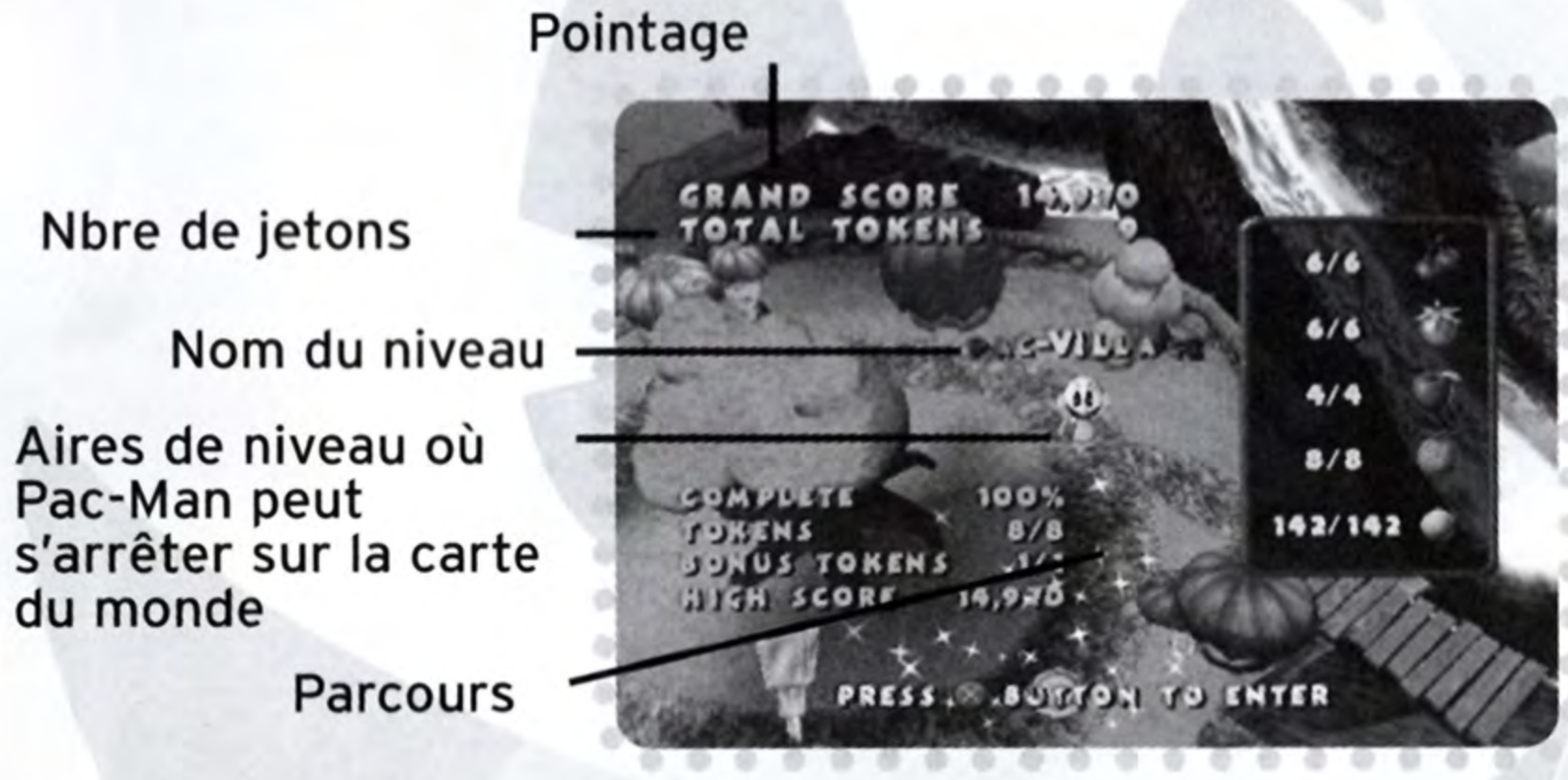
1. Collectionnez tous les Pac-Dots.
2. Collectionnez tous les fruits.

Carte du monde

La carte du monde est utilisée pour passer d'un niveau à l'autre. Appuyez sur START lorsque vous êtes sur la carte du monde pour afficher l'écran des options. Utilisez la carte du monde pour déplacer Pac-Man et sélectionner les niveaux. Situez Pac-Man à un point précis à l'aide de la MANETTE ANALOG. GAUCHE, puis entrez le niveau en appuyant sur ⊗. Lorsque Pac-Man est sur un point, les statistiques du niveau sont affichées. D'autres niveaux sont offerts au fur et à mesure que vous les complétez.

ÉCRAN DE LA CARTE DU MONDE

Ce qui suit est affiché à l'écran de la carte du monde.



STATISTIQUES DES NIVEAUX

Vous voulez connaître votre progrès dans un niveau? Si Pac-Man est debout sur l'aire d'un niveau déjà complété, l'information ci-après est affichée.

- % Complété
- Tokens(jetons)
- Bonus Tokens (jetons en prime)
- High-Score (meilleur pointage)
- Best Time Trial (meilleure course contre la m.)
- Fruit Collected (fruits récoltés)
- Pac-Dots Collected (Pac-Dots récoltés)

ÉCRAN DES OPTIONS

Appuyez sur START lorsque vous êtes sur la carte du monde pour afficher les options ci-après :

- Sound (son)
- Brightness (luminosité)
- Back to Game (retour au jeu)
- Exit Game (interruption du jeu)
- Screen Adjust (réglage de l'écran)
- Vibration

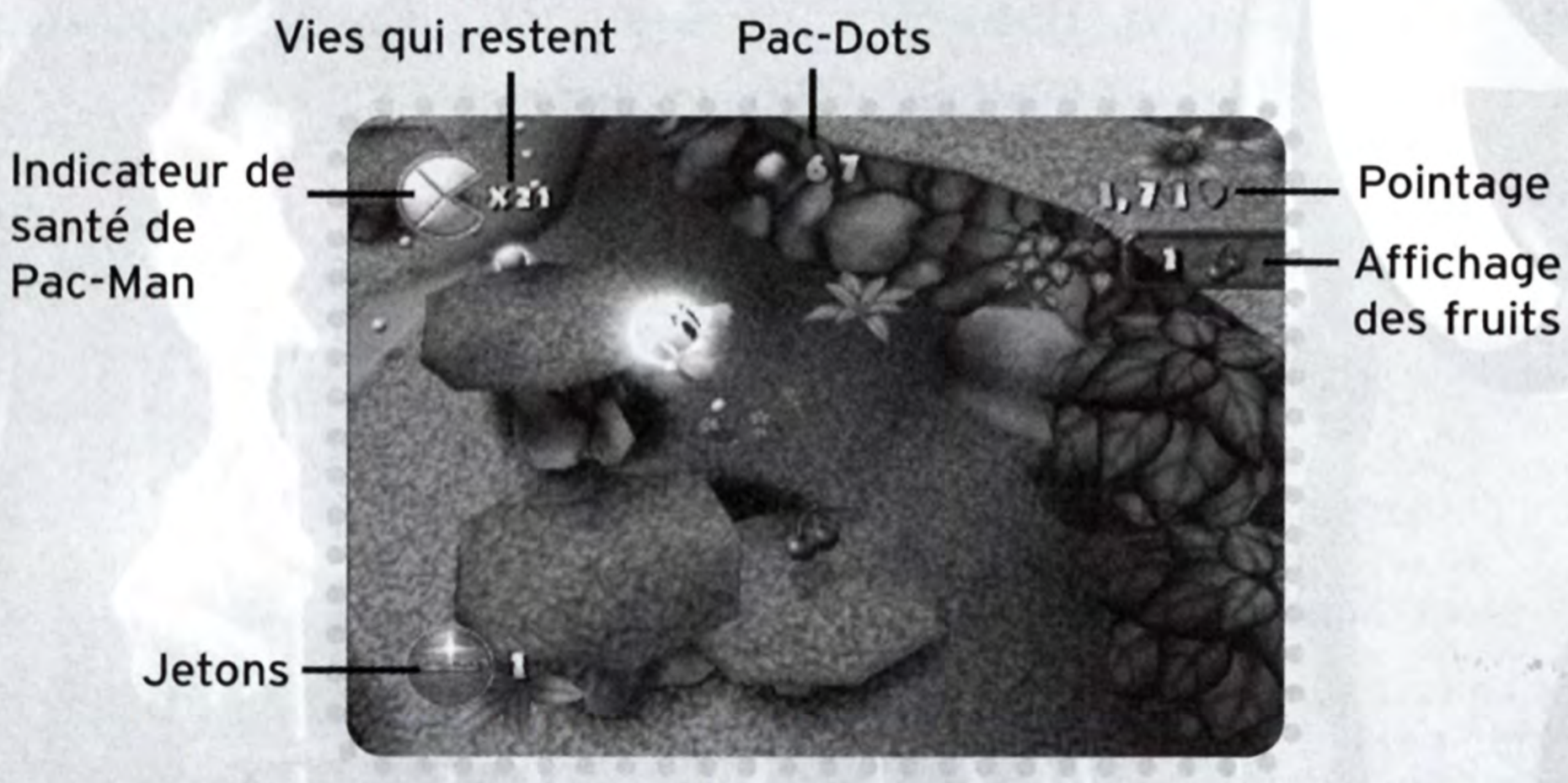
Sélectionnez EXIT GAME pour quitter le jeu et revenir au menu principal. Pour revenir à la carte du monde, sélectionnez BACK TO GAME et appuyez sur le bouton ⊗, △ ou START.

Niveaux

Voici, en bref, comment visionner le niveau, les combats contre les maîtres, et les règles de base.

ÉCRAN DU NIVEAU

L'état de santé de Pac-Man, le nombre de vies, de Pac-Dots et de jetons récoltés apparaissent à l'écran.



BOSS LEVELS (NIV. DES MAÎTRES)

Entrez dans un niveau des maîtres et un combat de maître débutera. Diminuez l'indicateur de santé du maître en frappant le maître de diverses façons. Complétez le niveau en ramenant l'indicateur de santé du maître à zéro et récupérez le fruit en or.

PAUSE MENU (MENU DE PAUSE)

Appuyez sur START durant un niveau pour afficher le menu de Pause. Vous trouverez les options suivantes :

- Back To Game (retour au jeu)
- Exit Level (ret. to Map Screen) (ret. à l'écran de la c. du monde)
- Sound (son)
- Brightness (luminosité)
- Screen Adjust (réglage de l'écran)
- Vibration

SOUND (SON)

Les réglages du son vous permettent de modifier le volume de la musique et des effets sonores, et passer de stéréo à stéréo inversé ou mono. Utilisez les boutons directionnels pour sélectionner, puis appuyez sur ⊗ pour confirmer.

SCREEN ADJUST (RÉGLAGE DE L'ÉCRAN)

Appuyez sur les boutons directionnels pour régler la position de l'écran. Appuyez sur le bouton ⊗ pour confirmer, sur ◉ pour réinitialiser ou sur △ pour annuler.

BRIGHTNESS (LUMINOSITÉ)

Appuyez sur le bouton directionnel → pour augmenter ou sur ← pour réduire la luminosité. Appuyez sur ⊗ pour confirmer.

VIBRATION (VIBRATION)

Appuyez sur le bouton ⊗ pour activer ou désactiver la vibration.

Sélectionnez les options de jeu individuel pour modifier les réglages, sélectionnez EXIT LEVEL pour revenir à l'écran de la carte du monde. Sélectionnez BACK TO GAME ou appuyez sur le bouton START pour revenir au jeu.

Règles du jeu

- L'indicateur de santé de Pac-Man diminue lorsqu'il est blessé. Pac-Man peut subir 4 blessures avant de perdre une vie. S'il a une autre vie en réserve, le jeu se poursuit à partir du dernier point de contrôle atteint.
- Si Pac-Man tombe d'un rebord, touche la lave, ou tombe dans l'eau glacée, il perd une vie, peu importe son état de santé.
- Récoltez des tranches de santé pour restaurer l'indicateur de santé de Pac-Man d'une tranche. Compléter un niveau restaurera l'indicateur de santé de Pac-Man entièrement.
- Le jeu prend fin lorsque Pac-Man perd une vie et qu'il ne lui en reste plus. À l'écran Game Over, vous avez l'option de **poursuivre** le jeu avec 3 vies, **recharger un jeu sauvegardé** ou **quitter** et revenir au menu principal.

40 Sauvegarde ou fin du jeu

Vous pouvez sauvegarder le jeu après avoir complété un niveau, ou POURSUIVRE lorsque Pac-Man perd toutes ses vies à ce niveau.

SAVING (SAUVEGARDE)

Complétez un niveau et vous passerez à l'écran Confirm Save (confirmer sauvegarde). Sélectionnez YES à l'aide des boutons directionnels et appuyez sur le bouton ⊗ pour sauvegarder le jeu. Pour poursuivre sans sauvegarder, sélectionnez NO et appuyez sur le bouton ⊗. Vous ne pouvez sauvegarder que sur le fichier qui a été chargé au début du jeu. Seule l'entrée 1 pour CARTE MÉMOIRE est utilisée pour les sauvegardes.

GAME OVER (FIN DU JEU)

Même si toutes les vies supplémentaires ont été utilisées, sélectionnez CONTINUE pour reprendre le niveau avec trois vies. Pour mettre fin au jeu, sélectionnez QUIT. Utilisez les boutons directionnels pour sélectionner et appuyez sur le bouton ⊗ pour confirmer. Vous pouvez poursuivre autant de fois que vous le voulez. Vous pouvez également charger un jeu sauvegardé à cet endroit.

Articles

Le jeu comprend une variété d'articles différents. Certains sont très visibles, tandis que d'autres sont cachés dans des coffres ou des caisses. Certains ennemis peuvent transporter des articles, mais la seule façon de le savoir, c'est de les vaincre!

Pac-Dot

Croquette de puissance

Fruit en or

Jeton

Pastille de puissance

Fruits

Pastille de puissance

Tranche de santé

POWER-UPS (PASTILLES DE PUISSANCE)

Il y a quelques pastilles de puissance qui aideront Pac-Man à parcourir le jeu.

BOULE DE PUISSANCE EN ACIER

Peu de choses peuvent blesser Pac-Man lorsqu'il utilise la boule de puissance en acier. Elle l'alourdit suffisamment pour marcher sous l'eau et ouvrir des coffres ou caisses avec un coup de bascule ou un tonneau. Attendez que l'effet prenne fin avant de bondir hors de l'eau profonde.

CROQUETTE DE PUISSANCE

Les fantômes ne peuvent plus blesser Pac-Man lorsqu'il a avalé une croquette de puissance. En fait, les fantômes deviennent bleus et s'enfuient. Après avoir avalé une croquette de puissance, pourchassez rapidement autant de fantômes que vous le pouvez. Plus vous avalez de fantômes avec une seule croquette de puissance, plus de points vous gagnez.

CROQUETTE DE RÉTRÉCISSEMENT

Il y a des endroits dans le jeu auxquels Pac-Man n'a pas accès à cause de sa dimension. Pac-Man devient miniscule lorsqu'il entre en contact avec une croquette de rétrécissement. Mais attention! Pac-Man pourrait être facilement écrasé comme un vulgaire insecte!

AUTRES ARTICLES À RÉCOLTER

POINTS DE CONTRÔLE

Rendez-vous à l'un des points de contrôle et Pac-Man reviendra au point de départ s'il perd une vie. Les Galaxiens sont aussi des points de contrôle.

Articles

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Vous pouvez toujours utiliser une vie supplémentaire. Plus de vies vous avez, plus longtemps vous pouvez jouer.

FRUITS

Les fruits vous permettent d'ouvrir les coffres de fruits et ils sont compilés à la fin du niveau pour déterminer l'étape qui a été complétée.

JETONS

Les jetons sont utilisés pour activer les jeux électroniques dans le village Pac. Récoltez le plus grand nombre possible de jetons pour activer chacun des jeux.

TRANCHES DE SANTÉ

À chaque niveau, des tranches sous forme de pointes de tarte apparaîtront et réapprovisionneront l'indicateur de santé de Pac-Man. Chaque tranche récoltée augmente le niveau de santé.

Outils

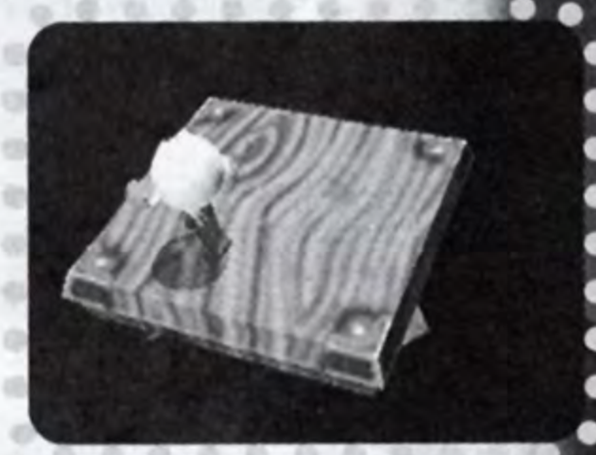
Profitez de divers outils pour aider Pac-Man à réussir son aventure, mais n'oubliez pas que chaque outil a des attributs propres à lui.

INTERRUPTEURS

Faites un saut arrière sur les outils pour les activer.

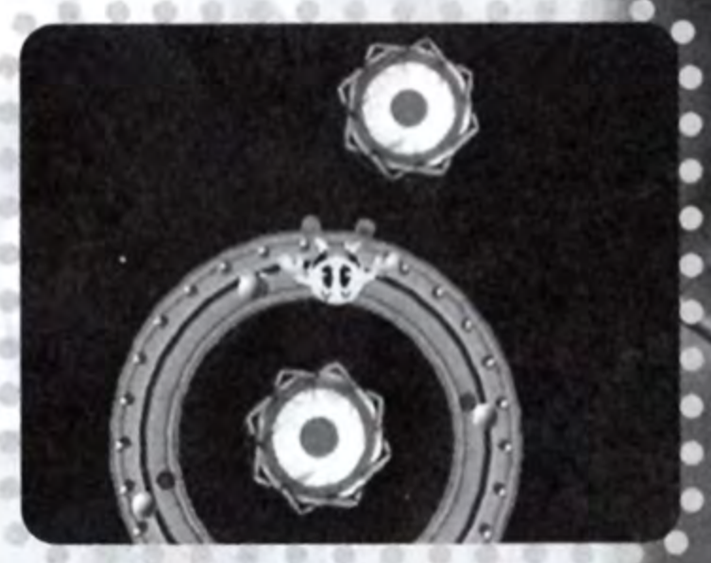
- Vert – À n'utiliser qu'une seule fois. Ils font généralement bouger des plateformes ou apparaître des articles.
- Orange – À utiliser maintes fois, ces interrupteurs automatiques activent les croquettes de puissance ou les outils.
- Bleu – Il s'agit d'interrupteurs à bascule. Ils peuvent activer quelque chose d'évident, mais que fait le deuxième interrupteur?

DÉPLACER LES PLATEFORMES ET HÉLIVATEURS



Sautez sur ces plateformes pour traverser des espaces que vous ne pouvez généralement pas traverser. Il y a une légère différence entre les deux. Des plateformes mobiles se déplacent d'elles-mêmes, mais Pac-Man doit activer l'hélivateur. Sautez simplement sur l'hélivateur en faisant un tonneau (maintenez la pression sur le bouton ▣) pour le manoeuvrer. L'hélivateur s'arrêtera arrivé à destination.

B-DOINGS



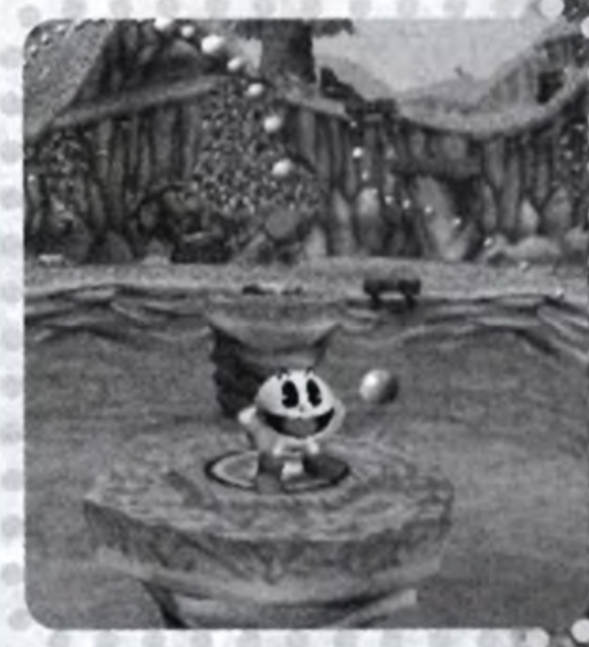
Effectuez un saut sur le derrière pour vous propulser rapidement, comme sur un trampoline. Il y a trois types de B-Doings.

- B-Doing – Il propulse Pac-Man en ligne droite sur une courte distance.
- Super B-Doing – Il lance Pac-Man en orbite!
- B-Doing oblique – Ce B-Doing lance Pac-Man en direction de la flèche.

COFFRES ET CAISSES

Ouvrez tous ceux que vous pouvez trouver. Ils peuvent contenir des vies supplémentaires, des fruits, des croquettes de puissance et d'autres articles pratiques... ou même des ennemis! Les caisses peuvent être ouvertes à l'aide d'un coup de bascule, d'un saut sur le derrière ou d'un tonneau, mais les coffres ne peuvent pas être ouverts avant d'avoir récolté le fruit qui y est affiché.

CHAÎNES PAC-DOT



Parfois des interrupteurs arrivent à déverrouiller des chaînes Pac-Dot qui permettent à Pac-Man de se rendre en volant aux endroits généralement inaccessibles. Mangez le premier Pac-Dot rouge et la chaîne mènera Pac-Man automatiquement à sa destination finale.

Ennemis

Pac-Land regorge d'une variété de créatures différentes, à la fois hostiles et amicales. Votre défi consiste à trouver un moyen de vaincre ces ennemis.

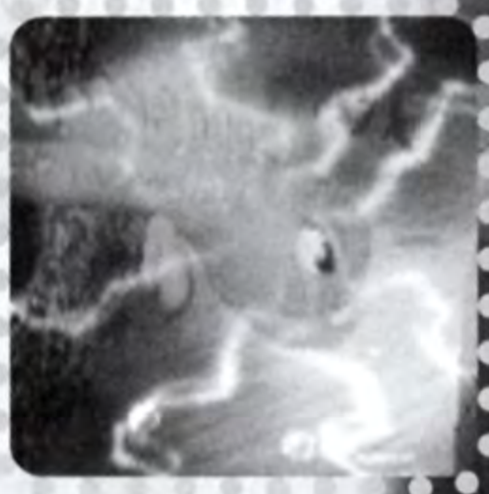
CHAUVE-SOURIS

La chauve-souris est le prédateur volant le plus commun de Pac-Land... la nuit. Cette petite bête met beaucoup d'effort à défendre son territoire et attaque tout ce qui pénètre son domaine. La chauve-souris n'est pas très intelligente, mais lutte jusqu'au bout.

COLÉOPTÈRE

Le coléoptère est un prédateur qui vit dans diverses régions de Pac-Land. Lorsque l'ennemi entre dans un endroit où il se trouve, ce dernier tentera de l'attaquer avec ces gigantesques pinces.

ANGUILLE



L'anguille est un prédateur qui se dissimule dans les cavernes obscures des récifs coralliens. Mais attention, parce que l'anguille émet une charge électrique dans un petit rayon autour d'elle.

FANTÔME

Il y a une variété de fantômes dans Pac-Land et ils ont une foule d'armes. Attention qu'ils ne vous touchent!

MÉDUSE

La méduse flotte simplement dans l'eau, mais attention à ses tentacules piquantes.

POISSON SAUTANT

Le poisson sautant est originaire des eaux froides de la région de Snow Mountain (montagne de neige). Les poissons sautants sortent de l'eau pour essayer d'attraper des oiseaux qui volent à la surface et toute autre petite chose qui pénètre leur habitat aquatique.

Ennemis

NÉANDERPAC

Vous vous demandez d'où les Pacs tirent leur origine? Cet ennemi à la massue a définitivement la tête dure!

PACASITES

Le pacasite est un mystérieux mélange de vélociraptore et de pitbull. Il a un instinct pour la chasse en bande des Vélociraptores, mais la taille et la férocité d'un pitbull. Attention au pacasite fougueux dans les profondeurs des tubes de lave!

OURS PAC

L'ours Pac est l'une des plus grandes créatures naturelles de Pac-Land et ne craint rien. L'ours Pac est assez gros pour avaler des Pacs, mais préfère jouer avec sa nourriture avant de l'avaler. On le retrouve dans divers climats.

OURSON PAC

L'ourson Pac est le bébé de l'ours Pac. Il est facile à vaincre, mais attention à son coup de poing!

POOKA

Le Pooka est la version clandestine d'un pigeon : il bondit, entre en collision avec un semblable ou avec d'autres objets sur son passage. Le Pooka n'est jamais loin de son terrier et est souvent la proie des plantes Pooka. Attention de ne pas le toucher ni de trop vous en approcher.

PLANTE POOKA

La plante Pooka est une créature végétale qui mange des Pookas pour survivre. La plante Pooka est presque aveugle et peut attaquer et dévorer toute autre créature sur son passage.

Ennemis

BÉLIER TONNEAU

Haut dans les montagnes de neige se trouve le bélier tonneau. Faites attention à ses attaques roulantes ou vous tomberez du flan de la montagne.

RGB

À première vue, cette créature a plutôt l'air stupide, mais ne vous approchez pas trop car elle vous montrera pourquoi elle est si féroce.

REQUIN

Le requin est un prédateur énorme des profondeurs de l'océan. Redouté de toutes les créatures dans l'eau, le requin se nourrit de la peur de sa proie pour attaquer avec ruse et force.

SQUELETTE

Vous avez peur d'un vrai squelette? Regardez-le. Il n'a rien à craindre puisqu'il n'a pas de cerveau.

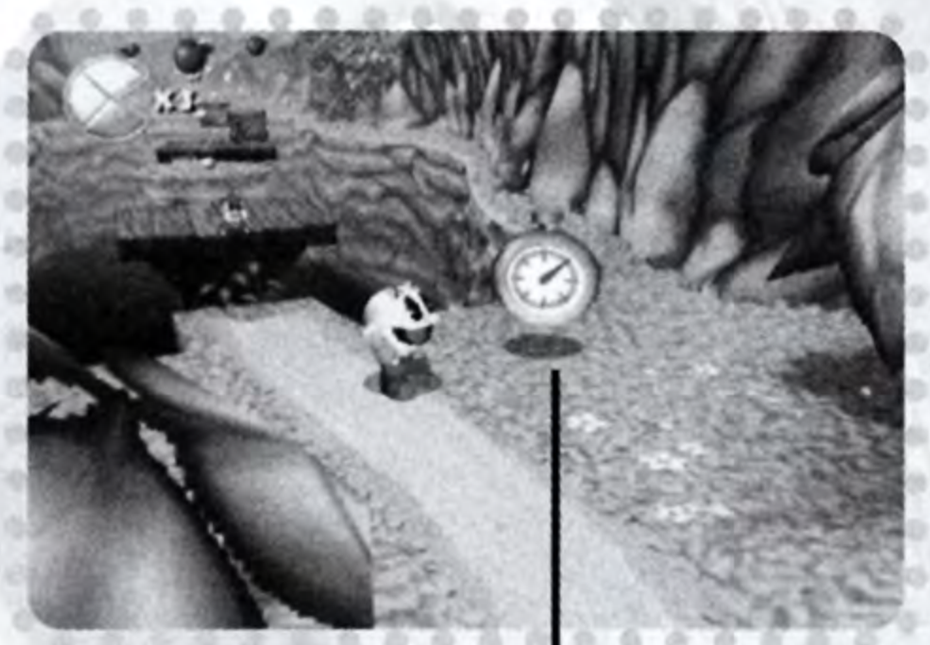
ARAIGNÉE

Arachnophobie? Cette araignée vous donnera des cauchemars pendant des semaines!

STONY

Stony est une créature rocheuse avec un pouvoir magique qui crache des boules de feu. Stony est bon gardien des races anciennes et ne bouge jamais de l'endroit qu'il bloque. Il prend l'aspect du terrain qui l'entoure, et peut être difficile à dépister.

Course contre la montre 47



Chrono

Horloge de temps en prime

Temps actuel

Le mode TIME TRIAL est une course contre la montre en vue de récolter des jetons en prime à la fin d'un niveau. Chaque niveau du jeu, à l'exception des niveaux des maîtres et du village Pac, offre un mode de course contre la montre.

On ne peut accéder à la course contre la montre que dans un niveau déjà complété. Au début du niveau complété, un chrono apparaît à la surface du sol. Vous avez alors le choix de toucher le chrono pour débuter la course contre la montre ou de le contourner pour franchir à nouveau le niveau en vue d'obtenir plus de fruits, de vies ou de trouver des articles cachés. Lorsque vous contournez le chrono et entrez dans le niveau, le chrono disparaît. Pour débuter ce mode à ce niveau, Pac-Man n'a qu'à toucher le chrono. Une minuterie apparaît alors dans le coin droit inférieur de l'écran.

En mode course contre la montre, vous trouverez diverses horloges de temps en prime à travers le niveau. Utilisez-les pour faire figer la minuterie pour une période de temps. Il y a des horloges de temps en prime de 2 et 4 secondes. Manger des fantômes fige également la minuterie. Chaque fantôme mangé fige la minuterie pendant 4 secondes. Les articles qui figent la minuterie ne sont pas cumulatifs.

Dans le mode de course contre la montre, Pac-Man ne peut pas perdre une vie. S'il meurt dans le niveau en tombant dans un ravin ou en étant blessé par l'ennemi, il revient automatiquement au tout début. En revenant au début du niveau, vous avez quelques choix : reprendre le jeu en mode Course contre la montre, franchir le niveau de la façon conventionnelle ou quittez et revenir à la carte du monde.

Si vous atteignez la fin du niveau dans un meilleur temps que le meilleur temps de Course contre la montre, vous méritez un jeton.

Essayez de battre tous les meilleurs records de ce mode!

Mode labyrinthe

COMMANDES
MANETTE ANALOG. G. ou **boutons dir.** = Déplace Pac-Man
ou donne accès au menu
Bouton R1 = Modifie l'angle de la caméra
Bouton START = Donne accès aux options

Au fur et à mesure que vous réussissez les niveaux du jeu, vous rencontrez des Galaxiens qui vous mèneront au mode labyrinthe. Là, votre but est de franchir le labyrinthe avec le meilleur pointage possible. Courez à travers le labyrinthe en mangeant des Pac-Dots tout en évitant les fantômes. Le jeu ressemble au jeu Pac-Man électronique d'origine, À quelques différences près.

Les règles sont légèrement différentes du jeu électronique d'origine :

1. Vous avez trois chances de compléter le niveau.
2. Vous ne perdez pas de vie.
3. Les Pac-Dots et fruits récoltés s'ajoutent au pointage du niveau et au pointage final, mais pas à l'exécution complète.

Jeux électroniques

Au fur et à mesure que vous récoltez des jetons dans les niveaux du jeu, les appareils électroniques s'activent. Il y a quatre jeux électroniques et un phono mécanique qui peuvent être ouverts pour avoir accès à des jeux gratuits. Tous les labyrinthes **Pac-Man World**[MD] **2** que vous trouverez seront également offerts pour rejouer les jeux électroniques.

Jeux électroniques 49

Pour jouer n'importe quel jeu électronique ouvert, entrez dans le jeu électronique du village Pac, marchez vers l'appareil où vous voulez jouer et appuyez sur le bouton ▲.

MENUS DES JEUX ÉLECTRONIQUES
Bouton ■ = Jeu à 2 joueurs **Bouton START** = Options

COMMANDES GÉNÉRALES
Boutons dir. = Déplace le personnage ou donne accès au menu
Bouton ✕ = Permet de faire un saut (seulement en)

COMMANDES PAC-ATTACK
Bouton dir.l ← ou → = Déplace le groupe vers la gauche/droite
Bouton directionnel ↓ = Déplace le groupe vers le bas
Bouton ✕ ou ● = Fait tourner le groupe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
Bouton ● = Fait tourner le groupe dans le sens des aiguilles d'une montre

Le but de Pac-Man, Ms. Pac-Man, et est d'avaler tous les Pac-Dots dans chaque labyrinthe en évitant les fantômes. Après les avoir tous avalés, vous passez à l'étape suivante.

JEU PAC-MAN

Règles :
- Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- Le jeu prend fin lorsque toutes les vies sont anéanties
- Gagnez une vie supplémentaire en gagnant 10 000 points.

Croquettes de puissance : Mangez-en une et Pac-Man aura le pouvoir d'avaler des fantômes. Une fois la croquette avalée, ils deviennent bleu foncé pour quelque temps. Attention, ils se mettent à clignoter avant de reprendre leur couleur normale. Lorsqu'un fantôme est mangé, ses yeux retournent à la maison des fantômes où il se regénère. Plus vous avalez de fantômes l'un après l'autre, plus de points ils valent.

Fruits : Des fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Mangez-les pour avoir plus de points. Plus vous complétez de labyrinthes, plus de points vaut le fruit.

Tunnels transporteurs : Passez par ces tunnels et Pac-Man apparaîtra de l'autre côté du labyrinthe. Utilisez-les pour ralentir un fantôme qui vous suit de près.

MS. PAC-MAN® ARCADE

Règles :
- Si vous touchez un fantôme, Ms. Pac-Man® perd une vie.
- Le jeu prend fin lorsque toutes les vies sont anéanties.
- Gagnez une vie supplémentaire en gagnant 10 000 points.

Croquettes de puissance : Mangez-en une et Ms. Pac-Man® aura le pouvoir d'avaler des fantômes. Une fois la croquette avalée, ils deviennent bleu foncé pour quelque temps. Attention, ils se mettent à clignoter avant de reprendre leur couleur normale. Lorsqu'un fantôme est mangé, ses yeux retournent à la maison des fantômes où il se regénère. Plus vous avalez de fantômes l'un après l'autre, plus de points ils valent.

Fruits : Des fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Mangez-les pour avoir plus de points. Plus vous complétez de labyrinthes, plus de points vaut le fruit.

Tunnels transporteurs : Passez par ces tunnels et vous vous retrouverez de l'autre côté du labyrinthe. Utilisez-les pour ralentir un fantôme qui vous suit de près.

JEU PAC-MANIA®

Règles :
- Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- Le jeu prend fin lorsque toutes les vies sont anéanties.
- Gagnez une vie supplémentaire en gagnant 10 000 points.

Croquettes de puissance : Mangez-en une et Pac-Man aura le pouvoir d'avaler des fantômes. Une fois la croquette avalée, les fantômes deviennent bleu foncé pendant quelque temps. Attention, ils commencent à clignoter avant de reprendre leur couleur normale. Lorsqu'un fantôme est mangé, ses yeux retournent à la maison des fantômes où il se regénère. Plus vous avalez de fantômes Pac-Man l'un après l'autre, plus de points ils valent.

Fruits : Des fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Mangez-les pour avoir plus de points. Plus vous complétez de labyrinthes, plus de points ils valent.

Sens uniques : Chaque jeu contient des sens uniques sans fantômes. Souvenez-vous des parcours pour trouver les raccourcis.

Pac-Man peut sauter par-dessus les fantômes, mais attention! Il y a des fantômes qui le peuvent également!!

JEU PAC-ATTACK®

En Pac-Attack®, des blocs tombent du haut de l'écran. Tournez-les pour les aligner de gauche à droite. Une ligne complétée disparaîtra... mais de mauvais fantômes apparaîtront pour la détruire. Il faut les aligner également. Pac-Man arrivera alors pour les dévorer. Mettez-le au bon endroit et il mangera des fantômes jusqu'à ce qu'il n'en reste plus ou jusqu'a ce qu'il frappe un bloc.

Choisissez entre les niveaux de difficulté Beginner (débutant), Novice, Standard ou Veteran (vétéran).

- **Sneak Preview :** (Avant-première). Cette boîte vous permet de voir le groupe à suivre contenant des blocs, des fantômes, des fées et Pac-Man.
- **Fairy Meter:** (Indicateur de fée). Chaque fois que Pac-Man mange un fantôme, un peu de poussière d'or entre dans l'indicateur de fée. Lorsque la fée apparaît, appuyez sur les boutons directionnels pour la déplacer. Elle ensorcèle les fantômes et fait tomber tous ceux qui se trouve au-dessous.

JEU LABYRINTHE PAC-MAN WORLD 2

Au fur et à mesure que vous trouvez des Galaxiens, les labyrinthes s'ouvrent pour vous permettre de jouer à des jeux dans une salle de jeux.

Règles : • Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
• Le jeu prend fin lorsque toutes les vies sont anéanties.

Croquettes de puissance : Mangez-en une et Pac-Man aura le pouvoir d'avaler des fantômes. Une fois la croquette avalée, ils deviennent bleu foncé pour quelque temps. Attention, ils se mettent à clignoter avant de reprendre leur couleur normale. Lorsqu'un fantôme est mangé, ses yeux retournent à la maison des fantômes où il se regénère. Plus vous avalez de fantômes l'un après l'autre, plus de points ils valent.

Fruits : Des fruits apparaissent deux fois dans chaque labyrinthe. Mangez-les pour avoir plus de points. Plus vous complétez de labyrinthes, plus de points vaut le fruit.

Tunnels transporteurs : Passez par ces tunnels et Pac-Man apparaîtra de l'autre côté du labyrinthe. Utilisez-les pour ralentir un fantôme qui vous suit de près.

Générique

Producteurs
Glen A. Cureton
Matt Sentell

Producteurs adjoints
Scott Crisostomo
Chris Esaki
Craig Ward

Programmeurs prin. du projet
Gil Colgate
Dai Matsumoto

Programmeur prin., processeur graph.
Roman Scharnberg

Dir. technique
Brian Leake

Programmeurs
Jed Adams
David Akers
Jeff Hall
Johan Köhler
Dai Matsumoto
Carl Mey
Cynthia Monter
Yokusu Nishitsunoi
Lane Terasaki
Cameron Tofer
Jason Wilburn

Artiste principal
Vince Joly

Artistes
Martin Cameron
Pete Conlon
James Darknell
Kris De Martini
Ed Lee
Ken McAll
Ward Moore
Jeff Rianda
Sonny Santa Maria
Mike Witt

Concepteur de niv.
Kyle Mannerberg
Aaron McClay
Mark Sau

Directeur, musique et son
Yas Noguchi

Resp., Assurance de la qualité
Brian Schorr

Vérificateur prin.
James Guirao

Adjoints
Adrian Escultura
Daryle Tumacder

Verificateurs
Tomas Allen
Ray Barrera
Matthew Barrett
James Barron
Bryan Brown
Mark W. Brown
Ryan Chennault
Philip Cohen
Anthony Duarte
Rob Ely
Dan Fowler
John Hsia
Tim Johns
Eddie Lockhart
Jessie Mejia
Josh Riemersma
Mike Stevens
John Tam
Chester Vergara
Ryan Wanger
Michael Yim

Directeur du projet
Jesse Taylor

Chef de produit
Stacey Hirata

Relations publiques
Hugo Reyes

Prod. cinématique
Super 78

Conception, musique et son
David Logan Music, Inc.

Conception, emballage et manuel
Price Design Team

Remerciements particuliers
Garry Cole
Robert Ennis
Yoshi Homma
Berry Kane
Jon Kromrey
Mike Lescault
Yoshi Niki
Daniela Ruiz
Shigeru Yokoyama

Producteur délégué
Masaya Nakamura

PAC-MAN WORLD™ 2 &© 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. Ms. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MANIA® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-ATTACK® & © 1993-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?
Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le
WWW.NAMCOREG.COM

PAC-MAN WORLD™ 2 &© 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. Ms. PAC-MAN® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MANIA® & © 1980-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-ATTACK® & © 1993-2002 NAMCO BANDAI Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

BANDAI NAMCO™ Games